

Member of HKABC ABC
完整無欠！心跳回憶2攻略連載開始！
1999年12月4日
115
遊戲誌
GAME PLAYERS
完美版
MAGAZINE
Tactics Unlimited
遊戲誌攻略無出其右
GROW LANSER
POCKET MONSTERS金銀
CHRONO CROSS
魔劍X
超級機械人大戰64
ARC THE LAD III
西遊記
隨書贈送兩大附錄
集影像資訊於一身之
遊戲誌動感VCD
24頁攻略別冊
心跳回憶2～邁向完美純愛之路
Dreamcast Showtime
VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1
F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast
JO JO奇妙冒險 往未來的遺產
ZOMBIE REVENGE
DEATH CRIMSON 2
電幻天使對戰麻雀SHANGRI-LA
Coming Soon
BIOHAZARD GUN SURVIVOR
VALKYRIE PROFILE
波洛古羅斯物語II
Parasite Eve 2
Street Fighter III W IMPACT
Cover Special
COME ON, RYU!
I'LL BE THE STRONGEST!
售價港幣35元正
4 895011 311155
© CAPCOM CO.,LTD.



眼前只有一片黑暗
燈火煙滅瞬間
黑色正四處蔓延
力量到底何在
真理往哪裏尋
恐懼無助的代名詞
九死一生求存戰鬥
『生化危機』

It is not ONLY a war...
But also a massacre...
Who wins...Who controls...
Who reigns...Who cares?
UMBRELLA

BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本(暫名)

公元二千年一月二十日發售預定　價格未定

遊戲誌攻略別冊系列 非一般連載攻略可媲美

遊戲誌編輯部製作

遊戲誌攻略別冊系列

質素保證 信心之選

J.LEAGUE創造職業球會Complete Data Guide
好評發售中 售價港幣50元正

遊戲誌次世代年鑑2000
1999年12月發售預定 售價港幣68元正

Dreamcast Tactics The Perfect Vol.1(暫名)
2000年1月發售預定 售價未定

V.O.O.T.M.A.X.(暫名)
今冬發售預定 售價未定

「暗號：名稱未定」(暫名)
2000年2月3日發售預定 售價未定

LOOK！編輯TALKING

臨書尾至病嘅黑龍

◆噢……今個星期真是非常的疲勞啊！首先，「新居」(其實是新工作的地方) 終於裝修完成，單是收拾細軟已經用了大半天的時間，而再加上要整手頭上的資料，實在花了不少時間呢！

◆家中的《超級機械人大戰64》實在令黑龍非常懊惱，要這個人又會失去那部機，實在是難於取捨，再加上這星期又有多隻大作推出，既有《POCKET MONSTER金．銀》，又有《JOJO》，哪裏有時間玩呢？還是暫時收起來，待有時間再玩吧！

◆恭喜恭喜！「gameplayers.com」終於也成功的製作完成，大家有看過之中的內容嗎？希望大家多多提供意見。

◆噢……想不到平日力大如牛嘅黑龍又再次病倒，真係冇用，幸好今次又死唔去，之不過月尾睇醫生，又用一筆錢，真傷！

比賽不過是剛剛開始！……J.J話

gameplayers.com.hk終於在11月28日開張大吉，在此實在要多謝很多人的幫忙，除了老闆的支持及一眾同事齊心合力外，亦要多謝女友的精神上支持，不過實在太忙，不寫下去了……

趕工中的悟空

◆今期的工作進度不知為何這麼慢，正常只需五天便完成的工作竟需要一星期，希望下期會回復正常。

◆每年必有一次的生日已過，很多朋友都有請吃飯，十分感謝，但有幾位好像還沒……

◆BB戰士的高達系統第二輯經已推出，筆者亦已購買回家，但和以前一樣，只買不砌……

◆朋友甲 (名字有一個甲字) 終於成為老襯一族，因有工事不能到賀，在此補祝白頭到老！(賀禮遲點定必補上)

◆今個月將會花很多金錢在DC遊戲上，窮困窮困……

◆終於找到御廚親典，真的非常厲害。

◆ 朋友威的天文望遠鏡不錯，筆者也想買一套。

◆ 還有工作在身下期見。

出糧又無錢的MARKS！

今個月真係大鑊啦！因為Dreamcast在12月推出太多好Game了。今次必定要買《VIRTUA STRIKER 2000.1》、《VIRTUA ON》、《BERSERK》啦，至於月尾的SEGA大作《莎木》，咁正！當然唔買啦。另外，現在還考慮是否買《GT2》。總之今次真是大破財。>_<

「SEGA黨」的時雨話：

◆ 哈哈哈！想不到SEGA今年終於威番次。不單止《莎木》決定在12月29日推出，之前的《VS 2》、《VOOT》、《SF III》和《D2》的一輪攻勢更是氣勢如虹，希望日本啲DC機可以去多啲啦！

◆ 不過SEGA唔好好似95年SATURN咁，出完所有勁GAME後就「失速墜毀」啦！

◆ 我依然是無時間去練《DOA2》，眼見和朋友們的實力相差越來越遠，心中可不是味兒……

◆ 聽聞《VS 2》賣成$500？！點算？

◆ 寫這編者話的時候仍有許多稿要做，點算？

進入HYDER MODE的MS話 ()_() ——

◆在「稿頭」時連續四天舊病復發，而手頭上的藥已無法控制病情…看來病情已開始惡化……雖然這病是不會令人死亡，但卻只會令人更加痛苦…看過醫生後得知筆者因疲勞過度而引致病發，除了要好好休息外，還要在一個沒有任何精神上壓力的地方休養，否則病情只會惡化，至於其他治療方法就沒有了…(>_<)

◆由於有很多工作要「等待」，所以有少許空閒時間，於是筆者便決定將剛買回來的《C.C》開封，再加上原本應該用來睡覺的時間，終於在超短時間內完成這遊戲，不過代價是雙眼的營業時間為上午9時正至零晨4時多……現在筆者真的很想睡……(>_<)

◆玩完《C.C》後發覺遊戲非常之短，還有很多無謂的分支，迷宮方面又時常重複，再加上怎樣看也看不出是《C.T》的續篇，實在有點兒過份……雖然筆者現正為着第二週目而努力中……但身體已疲勞不堪……看來是無法繼續…因已經是極限…(>_<)

◆眼前看見朋友不開心；筆者也不開心，希望她快點回復精神來。(>_<)

P.S：真的很多謝妮娜的關心，筆者感到很安慰，你是否改了地址？筆者並沒有你的新地址……是否用舊址都可以？

最後一次編者話的SAM (遺言？)

■近期越來越發覺好朋友對自己實在太好了，筆者太專注工作確實有點兒不近人情，還是留多些時間陪伴左右吧。

■上星期朋友結婚，筆者始終不太習慣穿西裝，可是朋友的喜事，執正少少都是應該的。

■被家人問及日後結婚會否擺酒，其實本人認同一切從簡，如果家人不反對的話，最好不要吧！(還是留待大佬)

■工作已完成得七七八八，可是還差少許財政上問題未解決。

■最近本人攪了一個會。

■越來越發覺自己變了另一個人。

■而且越來越多英文名。

■最後烙上左青龍、右白虎的日子到了。

■以後的日子會是天堂還是地獄呢？未知之數。

■如果自己認為是值得的話，就算生活在地獄中，也會承受得起。

■最近身體不太好，可能是少吃生果的緣故吧。

■很久沒有釣魚和踩單車了。

■如果各位兄台能還富於「文」的話那就好了。

IKI話：「《機戰64》，任務完了。」

「中庭曬服玩，忽見故鄉履。昔贈我者誰？東鄰嬋娟子。因思贈時語，特用結終始；永願如履綦，雙行復雙止！自吾謫江郡，漂蕩三千里。為感長情人，提攜同到此。今朝一惆悵，反覆看未已。人隻履猶雙，何曾得相似？可嗟復可惜，錦表繡為裡。況經梅雨來，色黯花草死！」(《感情》白居易)

這是一首愛情詩，寫於詩人被貶江州之時。詩人從鞋子中想到贈鞋的情人及其贈鞋之情意。詩歌的語言雖不浮藻艷麗，但情意真切，也頗為感人。

P.S.《蘿蔔頭64》爆機，你耍我！

南風的人間交叉點！

救命呀！好忙碌呀！明明好少工作但不知為何仍然冇得停手，相手經已做到打交叉！真係名乎其實的人間交叉點！原來打字可以慘過畫畫！可以的話我想離地球一陣，一陣就夠。

忙到飛起嘅福田君話——

星期五：開始今期工作
星期六：做嘢做到無停手，ABCDEFGH
星期日：終於攞到今期WHAT'S IN
星期一：祝大佬百年好合
星期二：講真，你嘅態度要改改
星期三：魔劍X萬歲！金子&岡田萬歲！
星期四：聯谷派對籌備中，到底規模有幾大？
星期五：不知道應不應該去高興
星期六：龜＋火＝？
星期日：七哥擺壽宴；ENERGY無BEMAX玩
星期一：糧尾越窮越見鬼，仲有L'Arc月曆
星期二：繼續趕稿中，就死
星期三：Grand Cross Final出咗，記得買嚟睇
星期四：ZZZzzz
P.S.尋晚被問到嘅問題，其實個答案我而家唔想講住
P.P.S.想和你去吹吹…水

困難重重的阜林三郎

完成了攻略，手上那支球隊也可重頭來過了。目標是最短時間內勝出所有賽事，不過肯定是一件很困難的事……

那個遊戲還是未買，希望買的時候找到個好價錢吧，不過也是十分困難的事……

雖然那班女孩很可愛，但要本人撇下那心愛的，當然是一件非常困難的事……

好友心洋說某人變了怪人，但那怪人卻打算做「一文字隼人」，只是時間的問題，不過都是困難的事……

可能是天氣轉的關係，身體的狀態明顯地差了，不過要這情況下回復過是一件困難的事……

下期開始回復正常工作，不過整個月沒有處理GPM的工作，一下子回復狀態也是件困難的事……

困難的事太多不說了，回家做最不困難的事……抱著「長方脹卜卜」藤崎小姐睡個飽……

追跡者０現身！

首次寫編者話，不如就來個自我介紹吧。我的全名 (型號？) 是NEMESIS T-00，各位可叫我追跡者0，嗜好除了打機外，更喜歡聽日文歌 (較喜歡的歌手或組合有Gackt、Luna Sea、Dir en grey 等等)。各位請多多指教！

■十二月實在有太多好game，除了DC的《SF 3》、《VIRTUAL-ON》外，連NGCD的《KOF 99》也會推出。我的荷包慘了！

■究竟《JO JO 2》的CHALLENGE MODE的LEVEL及分數最高是多少？我最近一次玩時竟然得到LEVEL 128及約56000分！

■字數已差不多，下期再講。

愛哭的小璘 (*；_；*) ——



★ 可能精神年齡測驗結果沒錯吧！小璘還是一個很容易便會哭的「小孩」……

★十分感謝在「這段期間」一直擔心小璘的人，令他 (她) 們寢食不安真的過意不去……

★比卡超萬步計十分可愛哩！現在可以為了它而多走幾步，不過，若為了它要在一天內走十萬步的話，後果會是怎樣呢？

★小璘的野心達成了1／10000，能否如期完成其餘的9999／10000？

★很多謝那位沒有告訴小璘就借去手提電話的人，不然也不會迫住要換新電話……

★多謝妮娜為小璘祈禱，希望可以順利渡過12月吧！


millenniumproject
the last video games digest of this millennium
遊戲誌千禧年鑑





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.115目錄 1999年12月4日

NOTES FROM EDITOR

最近從業界看到一些很有趣的現像，雖然在這裏說會有違我的宗旨，不過始終都覺得不吐不快。有某本成員大部份都是熟悉朋友的周刊突然停止發售，背後因由不想多講，但是當知道該公司竟然會在一星期後改掉書名、重新推出性質相近的刊物時，不禁感到有趣萬分，因為既然市場已告訴了你這種經營方式有問題，那又為何要堅持呢？

而另一本周刊就有趣十倍，聽聞因其他周刊將發售日撤退至星期五或六之時，它的銷量急轉下滑，從而跟大隊走向星期六之路。殊不知出來的反效果更大，最後逼於無奈厚顏地說要提高素質云云，變回原來的發售日。這反映了甚麼？其實一本雜誌的成功與否，最重要的關鍵絕對在於書刊本身的誠意和素質，就剛才提及的兩本雜誌而言，與其不斷攪無謂動作，倒不如專注在稿件內容吧！編者對那些只視員工為嘍囉的編輯感到無奈，因為大家都是拿筆打字討飯吃，那有理由被你們嘰笑玩弄自己的尊嚴？

我們的官方網頁www.gameplayers.com.hk現已正式啟用，不知道你有否曾經賞面瀏覽過？雖然距離完全啟動還有幾個星期，可是現在已經能夠觀看部份內容，起碼編者覺得這個網比起以往任何一個的都要做得好，但總需要大家多多支持吧，因此我們會盡全力做到最好，請見證本網的努力成果！(福田)

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

熱點新作

踏入十二月DC發威聲勢奪

GP樂園

實力派R&B女歌手bird專輯

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空、南宮．濁、NEMESIS-0
◆特約筆者／R.Ryan、露加、歐陽明
◆封面設計／ANDY LEUNG、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

●請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

SPECIAL！Y2K SPECIAL！Y2K SPECIAL！Y2K SPECIAL



為迎接 2000 年這個新紀元， GAME PLUS 、 GAME PLAYERS 、 Gameplayers.com.hk 特別聯合舉辦這個名為『千禧年十大遊戲、角色、新聞選舉』，目的是希望透過讀者們的投票，在這短短的二十多年來遊戲業界的「十大遊戲」、「十大角色」及「十大新聞選舉」，以下將刊登這三個部門的候選名單。

凡參加是次投票的讀者，均有機會得到豐富獎品，

當中包括 PS2 10 部、 DC 50 部及過百隻原裝遊戲，總值超過十萬港幣！

Y2K SPECIAL！

GAME PLUS 、 GAME PLAYERS 、 Gameplayers.com.hk 聯合舉辦

最有代表性之『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

遊戲部門

NO	GAME NAME	機種
1	毛毛蟲	ATARI
2	FANTASY ZONE	MARK-III
3	OUT RUN	MARK-III
4	1943	FC
5	BOMERMAN	FC
6	BUBBLE BOBBLE	FC
7	DONKEY KONG	FC
8	DRAGON BALL 2大魔王復活	FC
9	DRAGON QUEST III	FC
10	FINAL FANTASY III	FC
11	PAC MAN	FC
12	ROCKMAN	FC
13	SD GUNDAM 膠囊戰記	FC
14	SUPER MARIO	FC
15	上海	FC
16	月風魔傳	FC
17	伍佑衛門	FC
18	宇宙巡邏機	FC
19	兵鋒	FC
20	吞食天地	FC
21	忍者龍劍傳	FC
22	足球小將 II	FC
23	所羅門之鍵	FC
24	柯拿米世界	FC
25	英雄列傳	FC
26	迷宮組曲	FC
27	高橋名人 冒險島	FC
28	惡魔城	FC
29	聖鬥士星矢 黃金傳說 完結篇	FC
30	夢工場	FC
31	銀河戰士	FC
32	魂斗羅	FC
33	熱血行進曲	FC
34	薩爾達傳説	FC
35	雙截龍 II	FC
36	靈幻道士	FC
37	D 之食桌	3DO
38	POLICENAUTS	3DO
39	SUPER STREET FIGHTER II X	3DO
40	DRAGON QUEST MONSTER	GB
41	POCKET MONSTER	GB
42	俄羅斯方塊	GB
43	聖劍傳説	GB
44	魔界塔士 SA GA	GB
45	AFTER BURNER II	MD
46	COLUMNS	MD
47	GUNSTAR HEROES	MD
48	LAND STALKER~皇帝之財寶	MD
49	LANGRISSER	MD
50	LUNAR~銀色之星~	MD
51	PHANTASY STAR II	MD
52	SHINING AND DARKNESS	MD
53	SHINING FORCE	MD
54	SILPHEED	MD
55	SONIC	MD
56	STRIDER 飛龍	MD
57	THE SUPER 忍	MD
58	THUNDER FORCE III	MD
59	三國志烈傳 亂世的英雄們	MD
60	大魔界村	MD
61	巴哈姆戰記	MD
62	幽遊白書~魔強統一編	MD
63	格鬥三人組	MD
64	雷霆計劃	MD
65	戰斧	MD
66	獸王記	MD
67	1943 改	PC-E
68	NECTARIS	PC-E
69	PC 原人	PC-E
70	R-TYPE I	PC-E
71	Ys I & II	PC-E
72	五人賽車	PC-E
73	天外魔境 II	PC-E
74	心跳回憶	PC-E
75	弁慶外傳	PC-E
76	宇宙戰艦 YAMATO	PC-E
77	成龍	PC-E
78	吞食天地	PC-E
79	妖怪道中記	PC-E
80	邪聖劍	PC-E
81	風之傳説	PC-E
82	惡魔城 X- 血之輪迴	PC-E
83	絕對合體	PC-E
84	超時空要塞 永遠之愛	PC-E
85	源平討魔傳	PC-E
86	SNATCHER	PC-E
87	AXELAY	SFC
88	BREATH OF FIRE II	SFC
89	CHRONO TRIGGER	SFC
90	F-ZERO	SFC
91	FINAL FANTASY V	SFC
92	FINAL FIGHT	SFC
93	FRONT MISSION	SFC
94	LIVE A LIVE	SFC
95	METAL MAX 2	SFC
96	PUZZLE BOBBLE	SFC
97	ROMANING SA GA	SFC
98	RPG 創作室	SFC
99	STREET FIGHTER II	SFC
100	SUPER DONKEY KONG	SFC
101	SUPER MARIO RPG	SFC
102	SUPER MARIO WORLD	SFC
103	TACTICS OGRE	SFC

No.	遊戲	機種
104	TALES OF PHANTASIA	SFC
105	火炎之紋章 紋章之謎	SFC
106	孖寶賽車	SFC
107	多魯尼哥大冒險	SFC
108	真女神轉生	SFC
109	第三次超級機械人大戰	SFC
110	傳説之 OGRE BATTLE	SFC
111	聖劍傳説 2	SFC
112	龍界傳説	SFC
113	THE KING OF FIGHTERS' 95	NG
114	侍魂	NG
115	明日之丈	NG
116	幕末浪漫 月華之劍士	NG
117	餓狼傳説 SPECIAL	NG
118	BEATMANIA	PS
119	BIO HAZARD	PS
120	DANCE DANCE REVOLUTION	PS
121	FINAL FANTASY VIII	PS
122	GRAN TURISMO	PS
123	METAL GEAR SOLID	PS
124	PARAPPA THE RAPPER	PS
125	RAGE RACER	PS
126	SD GUNDAM G GENERATION	PS
127	TOMB RAIDER	PS
128	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 3	PS
129	女神異聞錄 PERSONA	PS
130	電車！GO	PS
131	鐵拳 2	PS
132	GRANDIA	SS
133	GUN GRIFFON	SS
134	NiGHTS	SS
135	PANZER DRAGOON	SS
136	SAKURA 大戰	SS
137	VIRTUA FIGHTER 2	SS
138	GUNDAM 基利之野望	SS
139	野野村病院的人們	SS
140	創造職業球會	SS
141	GOLDEN EYE 007	N64
142	SUPER MARIO 64	N64
143	比卡超你好嗎	N64
144	實況 POWERFUL 棒球 6	N64
145	薩爾達傳説～時之笛～	N64
146	CHU CHU ROCKET！	DC
147	SEAMAN	DC
148	SEGA RALLY 2	DC
149	SONIC ADVENTURE	DC
150	SOUL CALIBUR	DC

人物部門

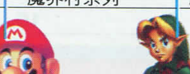
NO	廠商	遊戲	角色
151	NAMCO	PAC-MAN 系列	PACMAN
152	WARP	D 之食桌系列	羅菈
153	ENIX	勇者鬥惡龍系列	史萊姆
154	NCS	超兄貴系列	兄貴
155	SQUARE	FINAL FANTASY VII	錫菲羅士
156	SEGA	SONIC 系列	超音鼠 SONIC



NO	廠商	遊戲	角色
157	BANPRESTO	魔裝機神系列	安田正樹
158	SEGA	NiGHTS 系列	NiGHTS
159	KONAMI	心跳回憶	藤崎詩織
160	CAPCOM	街頭霸王系列	隆 RYU
161	CAPCOM	街頭霸王系列	春麗
162	CAPCOM	街頭霸王系列	豪鬼
163	JALECO	美少女雀士系列	御崎恭子
164	SNK	侍魂系列	奈戶流瑠
165	SNK	侍魂系列	霸王丸
166	SNK	拳皇系列	草薙京
167	SNK	拳皇系列	八神庵
168	SNK	餓狼傳説系列	泰利波格
169	SNK	餓狼傳説系列	傑斯荷活
170	SNK	龍虎之拳系列	坂 崎良
171	CAPCOM	BIOHAZARD 2	LEON



NO	廠商	遊戲	角色
172	CAPCOM	BIOHAZARD 3	JILL
173	CAPCOM	FINAL FIGHT	GUY
174	ELF	同級生 2	鳴澤惠
175	KONAMI	心跳回憶	館林見晴
176	NEC	卒業	中本靜
177	任天堂	孖寶兄弟系列	瑪利奧
178	任天堂	撒爾達之傳説系列	林克
179	NEC HE	美少女夢工場	主角的女兒
180	CAPCOM	魔界村系列	騎士



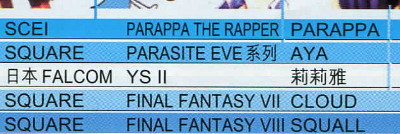
NO	廠商	遊戲	角色
181	CAPCOM	ROCKMAN 系列	洛克人
182	GAMEART	LUNAR II	露斯亞
183	KOEI	信長之野望系列	織田信長
184	KOEI	太閣立志傳系列	豐臣秀吉
185	KONAMI	惡魔城系列	西蒙
186	KONAMI	兵蜂系列	TWINBEE
187	KONAMI	METAL GEAR SOLID	SNAKE
188	KONAMI	伍佑衛門系列	伍佑衛門
189	KOANMI	POLICENAUTS	莊尼芬
190	SQUARE	SAGA FRONTIER 2	傑斯達 GUSTAV
191	COMPILE	PUYOPUYO 系列	ARURU
192	SEGA	櫻大戰系列	真宮寺櫻
193	SEGA	櫻大戰系列	大神一郎



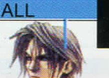


NO	廠商	遊戲	角色
194	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	結城晶
195	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	影丸
196	TAITO	泡泡龍系列	泡泡龍
197	TECHNO JAPAN	熱血高校系列	國雄
198	TECHNO JAPAN	雙截龍系列	龍一
199	德間書店	夢幻戰士	優子
200	NATSUME	奇奇怪界系列	小夜子
201	NAMCO	鐵拳系列	PAUL
202	NAMCO	鐵拳系列	三島一八
203	NAMCO	鐵拳系列	風間隼
204	NAMCO	RIDGE RACER 系列	永瀨麗子
205	日本 FALCOM	YS 系列	阿特魯
206	任天堂	DONKEY KONG 系列	DONKEY KONG
207	任天堂	POCKET MONSTER 系列	比卡超
208	HUDSON	BOMBER MAN 系列	爆彈人
209	HUDSON	桃太郎電鐵系列	桃太郎
210	HUDSON	天外魔境 II MARU	戰國 MARU 丸
211	HUDSON	銀河公主傳説 YUNA 系列	神樂坂優奈
212	UBI SOFT	RAYMAN 系列	RAYMAN



NO	廠商	遊戲	角色
213	SCEI	PARAPPA THE RAPPER	PARAPPA
214	SQUARE	PARASITE EVE 系列	AYA
215	日本 FALCOM	YS II	莉莉雅
216	SQUARE	FINAL FANTASY VII	CLOUD
217	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	SQUALL





NO	廠商	遊戲	角色
218	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	RINOA
219	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	陸行鳥
220	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	巴哈姆龍
221	SEGA	櫻大戰 2	織姬
222	AQUAPLUS	TO HEART	MULTI
223	TAITO	PSYCHIC FORCE 系列	EMILIO
224	SCEI	古惑狼系列	古惑狼
225	NAMCO	風之古洛雅亞	古洛羅亞
226	SCEI	ARC THE LAD 系列	艾克
227	ATLUS	豪血寺一族系列	KURARA
228	EIDOS	TOMB RAIDERS 系列	LAURA
229	SEGA	SONIC 系列	TAILS
230	SEGA	SONIC 系列	DR.EGG
231	HUDSON	PC 原人系列	PC 原人
232	HUDSON	高橋名人系列	高橋名人
233	ELF	同級生	櫻木舞
234	SEGA	莎木	鈴莎花
235	SEGA	SEAMAN	SEAMAN



NO	廠商	遊戲	角色
236	SEGA	創造職業球會系列	那智清隆
237	SEGA	創造職業球會系列	河本鬼茂
238	SEGA	世嘉三四郎真劍勝負	世嘉三四郎
239	TECMO	DEAD OR ALIVE 系列	KATSUMI 霞
240	SCEI	加油森川君 2 號	森川君
241	CAPCOM	街頭霸王系列	拳 KEN
242	ATLUS	女神轉生系列	妖精雪人
243	CAPCOM	STRIDER 飛龍	飛龍
244	KONAMI	Q 版沙蛇	KOITSU & AITSU
245	SNK	幕末浪漫～月華之劍士	李烈火
246	KONAMI	心跳回憶	虹野沙希
247	CAPCOM	SON SON	SON SON
248	CAPCOM	街頭霸王系列	春日野櫻 SAKURA
249	SNK	侍魂系列	天草四郎時貞
250	KOEI	ANGELIQUE 安琪莉可	女主角安琪莉可

NO	遊戲	機種
104	TALES OF PHANTASIA	SFC
105	火炎之紋章 紋章之謎	SFC
106	孖寶賽車	SFC
107	多魯尼哥大冒險	SFC
108	真女神轉生	SFC
109	第三次超級機械人大戰	SFC
110	傳説之 OGRE BATTLE	SFC
111	聖劍傳説 2	SFC
112	龍界傳説	SFC

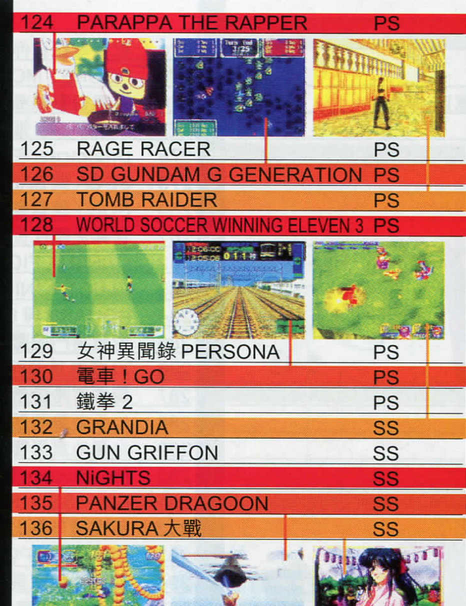




NO	遊戲	機種
113	THE KING OF FIGHTERS' 95	NG
114	侍魂	NG
115	明日之丈	NG
116	幕末浪漫 月華之劍士	NG
117	餓狼傳説 SPECIAL	NG
118	BEATMANIA	PS
119	BIO HAZARD	PS
120	DANCE DANCE REVOLUTION	PS
121	FINAL FANTASY VIII	PS
122	GRAN TURISMO	PS
123	METAL GEAR SOLID	PS




NO	遊戲	機種
124	PARAPPA THE RAPPER	PS



NO	遊戲	機種
125	RAGE RACER	PS
126	SD GUNDAM G GENERATION	PS
127	TOMB RAIDER	PS
128	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 3	PS
129	女神異聞錄 PERSONA	PS
130	電車 ! GO	PS
131	鐵拳 2	PS
132	GRANDIA	SS
133	GUN GRIFFON	SS
134	NiGHTS	SS
135	PANZER DRAGOON	SS
136	SAKURA 大戰	SS



NO	遊戲	機種
137	VIRTUA FIGHTER 2	SS
138	GUNDAM 基利之野望	SS
139	野野村病院的人們	SS
140	創造職業球會	SS
141	GOLDEN EYE 007	N64
142	SUPER MARIO 64	N64
143	比卡超你好嗎	N64
144	實況 POWERFUL 棒球 6	N64
145	薩爾達傳説 ~ 時之笛 ~	N64
146	CHU CHU ROCKET !	DC
147	SEAMAN	DC
148	SEGA RALLY 2	DC
149	SONIC ADVENTURE	DC
150	SOUL CALIBUR	DC

人物部門

NO	廠商	遊戲	角色
151	NAMCO	PAC-MAN 系列	PACMAN
152	WARP	D 之食桌系列	羅菈
153	ENIX	勇者鬥惡龍系列	史萊姆
154	NCS	超兄貴系列	兄貴
155	SQUARE	FINAL FANTASY VII	錫菲羅士
156	SEGA	SONIC 系列	超音鼠 SONIC



NO	廠商	遊戲	角色
157	BANPRESTO	魔裝機神系列	安田正樹
158	SEGA	NiGHTS 系列	NiGHTS
159	KONAMI	心跳回憶	藤崎詩織
160	CAPCOM	街頭霸王系列	隆 RYU
161	CAPCOM	街頭霸王系列	春麗
162	CAPCOM	街頭霸王系列	豪鬼
163	JALECO	美少女雀士系列	御崎恭子
164	SNK	侍魂系列	奈戶流瑠



NO	廠商	遊戲	角色
165	SNK	侍魂系列	霸王丸
166	SNK	拳皇系列	草薙京
167	SNK	拳皇系列	八神庵
168	SNK	餓狼傳説系列	泰利波格
169	SNK	餓狼傳説系列	傑斯荷活
170	SNK	龍虎之拳系列	坂崎良
171	CAPCOM	BIOHAZARD 2	LEON



NO	廠商	遊戲	角色
172	CAPCOM	BIOHAZARD 3	JILL
173	CAPCOM	FINAL FIGHT	GUY
174	ELF	同級生 2	鳴澤惠
175	KONAMI	心跳回憶	館林見晴
176	NEC	卒業	中本靜
177	任天堂	孖寶兄弟系列	瑪利奧
178	任天堂	撒爾達之傳説系列	林克
179	NEC HE	美少女夢工場	主角的女兒
180	CAPCOM	魔界村系列	騎士




NO	廠商	遊戲	角色
181	CAPCOM	ROCKMAN 系列	洛克人
182	GAMEART	LUNAR II	露斯亞
183	KOEI	信長之野望系列	織田信長
184	KOEI	太閤立志傳系列	豐臣秀吉
185	KONAMI	惡魔城系列	西蒙
186	KONAMI	兵蜂系列	TWINBEE
187	KONAMI	METAL GEAR SOLID	SNAKE
188	KONAMI	伍佑衛門系列	伍佑衛門
189	KOANMI	POLICENAUTS	莊尼芬
190	SQUARE	SAGA FRONTIER 2	傑斯達 GUSTAV
191	COMPILE	PUYOPUYO 系列	ARURU
192	SEGA	櫻大戰系列	真宮寺櫻
193	SEGA	櫻大戰系列	大神一郎






NO	廠商	遊戲	角色
194	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	結城晶
195	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	影丸
196	TAITO	泡泡龍系列	泡泡龍
197	TECHNO JAPAN	熱血高校系列	國雄
198	TECHNO JAPAN	雙截龍系列	龍一
199	德間書店	夢幻戰士	優子
200	NATSUME	奇奇怪界系列	小夜子
201	NAMCO	鐵拳系列	PAUL
202	NAMCO	鐵拳系列	三島一八
203	NAMCO	鐵拳系列	風間隼
204	NAMCO	RIDGE RACER 系列	永瀨麗子
205	日本 FALCOM	YS 系列	阿特魯
206	任天堂	DONKEY KONG 系列	DONKEY KONG
207	任天堂	POCKET MONSTER 系列	比卡超
208	HUDSON	BOMBER MAN 系列	爆彈人
209	HUDSON	桃太郎電鐵系列	桃太郎
210	HUDSON	天外魔境 II MARU	戰國 MARU 丸
211	HUDSON	銀河公主傳説 YUNA 系列	神樂坂優奈
212	UBI SOFT	RAYMAN 系列	RAYMAN






NO	廠商	遊戲	角色
213	SCEI	PARAPPA THE RAPPER	PARAPPA
214	SQUARE	PARASITE EVE 系列	AYA
215	日本 FALCOM	YS II	莉莉雅
216	SQUARE	FINAL FANTASY VII	CLOUD
217	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	SQUALL






NO	廠商	遊戲	角色
218	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	RINOA
219	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	陸行鳥
220	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	巴哈姆龍
221	SEGA	櫻大戰 2	織姬
222	AQUAPLUS	TO HEART	MULTI
223	TAITO	PSYCHIC FORCE 系列	EMILIO
224	SCEI	古惑狼系列	古惑狼
225	NAMCO	風之古洛羅亞	古洛羅亞
226	SCEI	ARC THE LAD 系列	艾克
227	ATLUS	豪血寺一族系列	KURARA
228	EIDOS	TOMB RAIDERS 系列	LAURA
229	SEGA	SONIC 系列	TAILS
230	SEGA	SONIC 系列	DR.EGG
231	HUDSON	PC 原人系列	PC 原人
232	HUDSON	高橋名人系列	高橋名人
233	ELF	同級生	櫻木舞
234	SEGA	莎木	鈴莎花
235	SEGA	SEAMAN	SEAMAN






NO	廠商	遊戲	角色
236	SEGA	創造職業球會系列	那智清隆
237	SEGA	創造職業球會系列	河本鬼茂
238	SEGA	世嘉三四郎真劍勝負	世嘉三四郎
239	TECMO	DEAD OR ALIVE 系列	KATSUMI 霞
240	SCEI	加油森川君 2 號	森川君
241	CAPCOM	街頭霸王系列	拳 KEN
242	ATLUS	女神轉生系列	妖精雪人
243	CAPCOM	STRIDER 飛龍	飛龍
244	KONAMI	Q 版沙蛇	KOITSU & AITSU
245	SNK	幕末浪漫 ~ 月華之劍士	李烈火
246	KONAMI	心跳回憶	虹野沙希
247	CAPCOM	SON SON	SON SON
248	CAPCOM	街頭霸王系列	春日野櫻 SAKURA
249	SNK	侍魂系列	天草四郎時貞
250	KOEI	ANGELIQUE 安琪莉可	女主角安琪莉可

從歐洲大陸尋覓煉妖壺的蹤影

《軒轅劍・參》歐洲篇

四十元的價錢，

新一章的傳奇經典，為您優先預演！

軒轅劍 參

《仙劍奇俠傳》・《大富翁》系列開發商

『大宇資訊』千萬製作！

武俠角色扮演遊戲史上的最大突破

盡顯鋒芒，一時無兩！！

兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。

————孫子



原裝《軒轅劍・參》「體驗版」遊戲CD-ROM，

連同詳細公式説明書，及《Hyper PC Player》第44期特別號

率先獨家發售 限量推出

每套只售港幣四十元

全港各大商號書報攤，同步上市

情報Guide

利用Dreamcast玩懷舊遊戲



Sega於11月30日發表了利用Dreamcast網絡供給遊戲的新計劃。計劃由2000年2月開始，經由Internet提供如《Pac-Man》等懷舊作品，於Dreamcast上遊玩。據知當中不少更是PC-Engine及Mega Drive時代的名作。此服務將會作出收費，預計每個遊戲的下載費用為100～300日圓左右。(阜林三郎)

GamePlayers.com.hk正式啟航！







在11月28日，籌備已久集我們多個媒體心血而成的網頁GamePlayers.com.hk，已在過百人的親眼目睹下正式啟動，成為各位滑網者一個獲取最新資訊的好地方。當日我們特地在灣仔加怡中心舉辦一個迷你試網會，來賓除了幸運地被抽中的讀者朋友外，還有來自遊戲誌、遊樂誌、HYPER PC PLAYER與及GamePlayers.com.hk的工作人員，專程為在場人仕講解我們網頁內的構造和內容，此外更有即場大抽獎，場面相當熱鬧。以下是那天試網會所拍攝到的相片。(遊戲誌編輯部)

Square連續兩期赤字，《FF9》避《DQ7》順延發售日

製作《FF》、《Front Mission》等作品著名的Square，於11月30日發表了99年9月中期結算，營業額增加82%為97億，盈利1億1000萬，主因為PS的《聖劍傳説》與《FF8》在日及歐美有不錯的銷量（分別為152萬及217萬），加上從業員削減了20%令成本降低，但部分遊戲開發終止引致6億6000萬損失，加上特別損失10億，結算出現了13億的赤字。雖然歐美地區的業績好轉出現盈利，但因為匯率波動引致出現5億日圓的損失，最終結算為經常性收益出現1億5000萬的赤字。

而一直只聞樓梯響的《FF9》，Square預定與《FF8》相若的350萬出貨量，但由於為準備PS2遊戲推出，加上避免與其他生產商的大作（如《DQ7》）撞期，決定由原來的2000年3月押後至2000年夏推出。亦由於《FF9》的延期，下半年度欠缺大作支持，對下半年的業績預測亦大幅下調，預計營業額將下降26%達250億，經常收益下降72%為15億，而半年收益則下降58%為14億。

現時Square預算有兩個PS2遊戲於3月推出，而為PS2製作的FF系列作品則正進行開發，發售時間未定，預定於PS2達到500萬台流通量左右的時候推出。(阜林三郎)

Square正式參入Wonder Swan

Square雖然宣佈了《FF9》要延期推出，但在兩日後，Square又有新動作，不過今次是好消息：她將會和BANDAI在業務上合作，為Wonder Swan推出多隻著名作品的移植版，當中包括了《FF1》、《ROMANCING SAGA 1》、《聖劍傳説2》和《陸行鳥之不思義迷宮2》等，發售時期為來年秋天，遲些更可能有WS的原創作品。在以前WS雖然也曾推出過《陸行鳥之不思義迷宮》，但那只是由Square授權，製作的卻是BANDAI，水準亦不盡理想（初期版本更發現有BUG）。今次Square主動在WS上出擊，所公佈的理由是：「WS正在積極發展網路功能，而且可以和PS2連動，是未來有力的手提機。」看來Square對WS的前境非常樂觀呢！(時雨)

美國DC高速超越100萬，SEGA宣布業務重組



SOA（美國世嘉）原定Dreamcast於聖誕達100萬銷量，可能是美國人「餓」得太久的關係，結果花了2個半月便達到這個目標，打破了美國所有銷量記錄（PS為9個月）。而自CSK大川會長表示Sega會著重軟件發展後，不少人都揣測著Sega下一步會怎樣。而Sega則在11月26日公布了第一步：業務重組。

基本上這次業務重組是要把Sega本身的軟件開發部門及遊樂設施營運部門獨立，成為多間Sega全資擁有的子公司。預計現時的多個soft研，將會變成十多間獨立的軟件開發公司。而Sega正研究與其他軟件公司合資經營這批子公司的可能性，而遊樂設施營運部門則根據地域分成為東日本及西日本兩家公司，管理全國所有Sega的遊樂設施（一般遊戲機中心及「Joypolis」等）。

今次業務重組的主要目的有二：一是將遊戲開發與Sega現時著重的網絡事業分隔開，加強每個部門的專門性及營運上的靈活性，並藉此減少本身的營運成本。二是配合之前與NTT合作的光纖網絡計劃，把全國所有遊樂設施以光纖連接起來，提供高速的遙距通訊對戰，藉此加強遊樂設施的吸引力。另外會配合NTT的i mode，提供電話鈴聲及遊戲下載等服務。

基本上Sega的網絡計劃目標，是在2005年日本家用光纖網絡完成之前，把光纖網絡經遊樂設施率先帶給客戶，整個網絡計劃本身會跟CSK作出非常緊密的聯繫。而對於PS2對應網絡的機能，入交社長的回應是：「對應網絡方面（比Sony）要先行一步。」表現出對往後的計劃充滿信心。

此外同日Sega亦公布了99年9月中期結算，雖然營業額比上年有25.2%的大幅增長達1263億日圓，但是在遊樂設施低迷，加上之前裁員的退職金出現20億特殊損失的關係，最終結算出現了191億日圓的赤字。而由於北美銷量理想，Sega亦再度調整歐美的Dreamcast販賣預測，預計1999年度為490萬，2000年度為全球1000萬台的程度。(阜林三郎)

Wonder Swan終於都有彩色充電池了！

另一單有關WS的消息。一直以來WS用家都有一個煩惱的問題，那就是充電池的顏色了。由於WS在使用充電池時機身會較薄，變得極之「型仔」，所以大部分玩家都想使用它。但問題是充電池的顏色只有實心黑色一種，和透明的機身格格不入，不少WS玩家都因此而卻步。終於，BANDAI決定推出4款新顏色充電池，分別是透明藍、透明粉紅、透明黑和透明綠，各售1950日圓，預定於12月16日推出。(時雨)

任天堂仍是鬍鬚仔天下

◆看來將來任天堂的新主機仍是由Mario擔正吧

任天堂於日前公布了截至9月30為止的N64遊戲銷量，當中《Super Mario 64》於海外穩佔第一，國內則是第二，共售出1084萬隻。而勇奪國內冠軍的《Mario Kart 64》亦不甘示弱，合共售出829萬。而另一全球性的大作《薩爾達傳説 時之洋笛》則合共售出了717萬。(阜林三郎)

銷量頭5位（括號內為銷售的時間）

日本國內	
1. Mario Kart 64	206萬（2年9個月）
2. Super Mario 64	180萬（3年3個月）
3. Nintendo All Star！大亂鬥Smash Brothers	152萬（8個月）
4. 薩爾達傳説 時之洋笛	145萬（11個月）
5. Pokemon Stadium	137萬（1年1個月）
海外	
1. Super Mario 64	904萬（3年3個月）
2. 金眼睛007	698萬（2年1個月）
3. Mario Kart 64	623萬（2年9個月）
4. 薩爾達傳説 時之洋笛	572萬（11個月）
5. Diddy Kong Racing	378萬（1年11個月）

「CHRISTMAS SEAMAN」版DC登場！



在日本，「SEAMAN」的人氣看來仍未有減退的跡象(上個星期的DC遊戲銷量榜它仍穩佔第二位！)。而SEGA為了紀念《CHRISTMAS SEAMAN》在聖誕節期間發售，更和日本的HMV合作，推出一款名為「MODEL：SEAMAN CHRISTMAS PACKAGE」的DC主機，限定850台，於12月16日起在全日本24間HMV獨家發售。這套限定版DC包括了主機、手掣、VMS和最重要的《SEAMAN》，全身塗上應節的紅色，而按鈕則用上了綠、黃二色，產生極大的對比。此外，這套DC會附送一張由「SNAKE MANSION」桑原茂一監製的珍藏版音樂CD一張，內容是有關「SEAMAN」的日常生活。看來這股「SEAMAN熱」應還會持續一段時間呢！(時雨)

NAMCO參入DC的第2、3彈到底是……？

在11月24日發售的《Dreamcast Magazine》中，刊登了一段NACMO家用機事業本部長原口洋一的訪問。他透露NAMCO在DC上還會推出兩隻遊戲，但內容現在仍不能公佈(連SEGA也未知道！)。他又說本來其中一隻是預定在今個財政年度(即3月尾前)內推出的，但由於會和其他廠商的大作撞期，加上有PS2的推出，所以才決定延遲至4月之後。

外界一般預測這兩隻遊戲其一應是以NAOMI基板開發的足球遊戲《WORLD KICKS》，但另一隻又是什麼呢？日本有傳聞它會是《RIDGE RACER》系列的新作，將於4月之後正式發表。內容方面，它和PS2的《RIDGE RACER V》相類似，畫面當然會較其他DC賽車遊戲漂亮，並能實現每秒60格的高質素，絕不比PS2差。到底NAMCO的葫蘆裏賣什麼藥呢？大家拭目以待。(時雨)

又有遊戲生產商需要債務重組

繼上期報導過HUMAN入稟法庭申請債務重組後，最近又盛傳老牌遊戲生產商DATAEAST已經破產，又或者是已經被其他公司收購。終於，DATAEAST的社長福田哲夫在DATAEAST的公式網頁上，澄清公司只是因為業務不振而需要債務重組，並已在11月29日向法庭正式提出申請。DATAEAST近年的人氣作包括了《探偵神宮寺三郎》系列，而最新作則有DC的《RIVIVE～蘇生》。(時雨)

ATLUS決定參入PS2

以《女神轉生》系列而著名的遊戲生產商ATLUS已正式決定參入PS2陣營，第一彈現正預定在2000年3月推出，而在下個年度內更準備了多達5至6隻遊戲，當中亦肯定包括了《女神》系列的最新作在內。說回ATLUS的PS2遊戲第一彈，這隻名稱未定的新作捨棄了流行的MOTION CAPTURE技術不用，相反地，它充份利用了PS2的強大演算機能，可以直接模擬出人體的各種動作和表情，創造出和真人無異的CG美少女讓玩者自由地操作。當然，遊戲的類型亦是完全嶄新，不屬於現時的任何一種類型。單是聽以上的公佈資料，仍然是不太明白這遊戲的內容……期望能盡快有新情報公佈。(時雨)

《我的女神》降臨機舖？！

無錯！在最新一期的《月刊COMIC AFTERNOON》中，公佈了這隻以《我的女神》人物為題材的問答遊戲。玩者在遊戲內會成為主角螢一，目標是越過眾多的難關(問題)，以獲得女神們的信賴，接近她們。值得一提的是在這隻遊戲內還會有原創人物出現！當然，所有人物的多邊形MODEL都是由原作者藤島康介監修，但令人驚奇的是，著名的人物首辦模型造型師宮川武竟然也有份參與製作！

由於遊戲使用了NAOMI基板，多邊形質素是無用置疑的，例如女主角貝璐就用了6500個多邊形製作，令人期待！(時雨)

ENIX宣佈移植《DQ》舊作至PS

剛宣佈了《DQ7》要延期，差點成為遊戲界「千禧罪人」的ENIX(笑)又有大量新消息公佈了。首先，ENIX會將紅白機的《DQ》系列移植至PS上，但到底是哪一集則未有消息。另外，兩隻名作的續集《STAR OCEAN 3》和《BUST A MOVE 3》亦會在2000年度內推出。而在GB界和《POKEMON》齊名的《DQ MONSTER》的續篇亦同樣預定在2000年推出。(時雨)

NAMCO新作RPG採用美樹本晴彥做人設

有一段時間沒有推出RPG遊戲的NAMCO，將會在2000年內於PS上推出可能是她在該主機上最後一隻RPG。遊戲的正式名稱雖然未定，但內部都暫稱它為《神RPG》，故事發生在一個神和人類共存的世界上，玩者可以從人類「KAGATO」，或神「不死乃神子」兩位主角的視點進行遊戲。畫面是由3D POLYGON做背景，再配合2D人物畫而成，而最令人感興趣的是此遊戲的人物設計竟採用了《MARCROSS》的美樹本晴彥！他最近在遊戲界真的非常活躍，例如DC的新作《土偶戰紀 霸王》的人物也是他的手筆。(時雨)

第一隻《心跳2》APPEND DISC內容決定！

上星期發售的《心跳回憶2》果然魅力驚人，雖然限定版的炒價高達$1600大元，但仍然被FANS搶購一空，實在厲害。另外相信大家都知道由於容量關係，遊戲雖然用上了5CD，但亦只能收錄了陽之下光和麻生華澄兩人「EMOTIONAL VOICE SYSTEM」資料，想其他女角也懂得叫玩者的名字，就需要買附加的APPEND DISC才行。幸好，KONAMI已公佈了《心跳2》第一隻APPEND DISC將會在近日推出。這隻APPEND DISC的全名是《別冊HibikinoWatcher Vol.1》(暫稱)，入面不止有壽美幸、水無月琴子和佐倉楓子的「E.V.S.」聲音，還附有設定集，《心跳》FANS沒有不買的理由吧？(時雨)

香港行貨《莎木》有初回限定版！

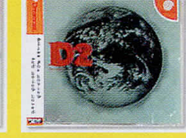
12月29日推出的SOFT2研大作《莎木》有初回限定版相信大家都知，但到底香港會不會返貨卻叫人懷疑。本刊剛收到香港DC代理王氏的最新消息，他們說香港的第一批《莎木》一定會是限定版，價錢為6800日圓，而非之前有報導指出的7800日圓，不過由於數量有限，要買的話就要趁手了。(時雨)

認住包裝咪買錯

Warp於日前公開了其聖誕重頭作《D2》的包裝，包括普通版及限定版。普通版的包裝用上了在廣告中出現過的Laura大頭，而限定版本身分成三個版本，分別是黑色的「Eclipse」、銀色的「Bliss」及白色的「Hope」，限定版內將會附送由透明膠片印製的2000年月曆，而月曆的用色會隨機地有所不同。邊紙亦根據不同版本印上了不同的語句，分別是「Hope Against Hope」、「Bliss for Loving and being Loved」及「Eclipsed by Anger」，究竟當中的意思與遊戲有沒有關係，就要大家在遊戲中尋找了。(阜林三郎)



◆利用牛油紙印製封面的「Hope」



◆灑銀的「Bliss」



◆啞黑色的「Eclipse」



◆普通版，唯一有「D之食卓2」Logo的包裝

《神機2》桌面時鐘



◆唔計實際用途，點綴個Desktop都唔錯！

正當大家都用著各式各樣的Desktop Accessory佈置自己的電腦，除了跑到店子購買外，有沒有跑到網上下載？現在有電腦的《神機世界》迷有一個好選擇。Sting在其《神機世界2》的網頁內，除了有多款DTP下載外，日前更加入了其中一種網絡上常見的DA——桌面時鐘供下載，時鐘共有七款，分別是《神機世界2》中七名主要人物。時鐘本身並不佔太大的地方，而且可隨用者喜好擺放於desktop上任何位置，對於使用電腦而不時要看時間的朋友確有用處。現時Sting提供了Mac版本，而Window及其他OS的版本亦將於不久的將來可供下載。(阜林三郎)

《Valkyrie Profile》延期2週推出

以製作《Star Ocean》聞名的Tri-Ace，其原定12月9日推出的PS遊戲《Valkyrie Profile》，由於發現Master Rom的程式出現問題要作出修正，決定將發售日延遲至12月22日。(阜林三郎)


新時代的開始!
gamePlay



Gameplayers.com.hk經已於11月28日起在互聯網上初步登場，從現在起，只要你每日到Gameplayers.com.hk，一切最新遊戲及潮流偶像資訊盡在掌握之中！

三大內容 一網打盡！

VIDEO GAMES

集中報道一切最新電視遊戲資訊，每日更新，機種包羅萬有，街機及手提遊戲機設有獨立專頁，緊貼市場。

COMPUTER GAMES

第一時間介紹電腦遊戲新作，大量試玩版及新作片段下載，更設有線上遊戲專頁，提供各種最新消息。

PLUS2

一個集日本偶像、潮流產品及娛樂資訊於一身的網頁，從此就算不買任何雜誌亦可掌握最新潮流情報。

推介遊戲
極差遊戲

專業評壇

心跳回憶2

PlayStation／KONAMI／SLG／448港元

山寺良牙

等了這麼久終於等到，出來的效果沒有令人失望，系統方面雖然沒有作出太大的改良，但在些地方也做得很緻細，而且演出效果亦十分不俗，特別是天氣會影響約會更是一絕，音樂方面聽起來也覺得十分和諧舒暢，能夠帶出其氣氛；E.V.S系統所做出的感覺也很好，若不是只有二人的話，所獲評分可能更高。

評分：9分

IKI

1995年，PS版《心跳回憶》問世，旋即引起一股「心跳旋風」，自始坊間「女」GAME亦如雨後春筍般推出；而這股熱潮至今方興未艾。1999年11月，《心跳2》問世，是否能締造另一神話尚是未知之數，但遊戲性不俗。EVS系統予人真實親切感覺，而戰鬥時竟播放《FF》戰鬥音樂實在一絕！

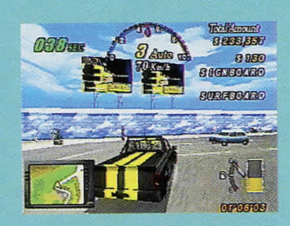
評分：7分

阜林三郎

不少心跳迷期待之作，除了遊戲的基本系統外，大部分地方都是重新製作。說實在的除了新畫面新人物之外，在很多地方上都有與《心跳》相似的地方。單是看著那擺明「參考」某RPG的戰鬥，加上那又是擺明「參考」某動畫的情節，已令筆者有再一次《心跳》的感覺。

評分：9分

RUNABOUT-2



PlayStation／CLIMAX／RAC／382港元

追跡者0

雖然遊戲中的「爆山」情況頗為常見，並且畫面有點粗糙，但完全沒有影響其遊戲性。遊戲中有很多不同種類的任務，有時更需中途換車，令遊戲目的不局限於破壞；加上故事中設有分支點，可令遊戲的壽命延長。

評分：7分

時雨

為完成任務乜都敢試！到處破壞、炒車、連路人也不放過……這種快感真的難以形容。遊戲畫面雖然算不上是高水準，但以PS的機能，加上它不是一隻認真的賽車遊戲，倒沒有什麼所謂。不過筆者覺得每個任務的限制時間短了一些，不能盡情破壞一番。

評分：7分

山寺良牙

出了名的古怪玩法的賽車遊戲《RUNABOUT》，終於推出其續作，玩法基本與前作沒多大分別，也是有一個固定的目標後自由任意走，不少意想不到的隱藏條件及路線仍然健在；畫面方面也有少許的改良，比前作細緻了少許。

評分：5分

POCKET MONSTER 金・銀



GAMEBOY／任天堂／RPG／3800日圓

MARKS

超！這可算是筆者期待的遊戲之一，雖然今集的故事比前作的為短，但故事卻非常有趣。筆者最欣賞任天堂不但加入遊戲有趣的要素，而且還增加約100隻的新Pokemon。另外，筆者覺得金銀版出現不同Pokemon的概念不俗，使遊戲有不同的玩法。

評分：8分

赤目黑龍

《寵物小精靈》真是非常厲害的一個名字，這次推出的「金・銀」版實在令黑龍非常高興，因為不是和之前的「紅・藍・綠・黃」版一模一樣，而是有所改進，除了是小精靈、道具和武器的數目增加了之外，遊戲的系統亦改善了不少，令玩者更加得心應手，可是，由於「金・銀」版的小精靈有着非常大的差別，所以要儲齊小精靈便非要玩齊兩個版本不可。

評分：7.5分

時雨

一隻增加了POKEMON種類，然後再左改少少，右改少少的改良版。筆者覺得任天堂今次相當行貨，而最不滿的一點，是戰鬥畫面的背景依然是白色一片，連《DQ》都有做背景啦！另外，《金》和《銀》的POKEMON種類相差甚遠，即是變相叫人買齊兩隻，頗有「略水」之嫌。

評分：7分

ZOMBIE REVENGE



ACT／Dreamcast／SEGA／5800Yen

時雨

由NAOMI移植過來的作品，質素當然有一定的保證。本來街機版的難度是相當變態的，但因為家用版有FREE PLAY的關係，任何人都可以爆機。就ACTION遊戲來說它絕對是佳作，新的「ORIGINAL MODE」亦非常有趣，但用VMS玩MINI-GAME的部分則略嫌簡單過頭了。

評分：7分

悟空

一隻不錯的動作加射擊遊戲，遊戲中玩者可以選擇用槍或是赤手空拳和喪屍戰鬥，而且遊戲中可以選擇的模式亦相當多，有基本的街機故事模式外，也有二人對戰的格鬥模式，亦有槍擊威力較強的GUN MODE，玩法非常多，而且廠方亦很懂得利用自己曾經推出過的遊戲，例如遊戲其中一關是在DC其中一隻射擊作品「死人屋2」的大屋中進行，出現的怪物也是屬於該作品的，令人感覺到很「親切」。

評分：8分

福田

又一移植自街機的NAOMI系作品，不其然會令人先聯想起移植度，其實以DC機能來說要完全移植同一基板的遊戲難度絕對不高，所以無需太在意此點。在此作推出那時，我一看畫面就知道是「HOD＋刑事」，雖然質素高但總是欠缺驚喜，情況和《HOD2》時相近，希望SEGA能夠快點推出《SPIKE OUT》就好了。

評分：7分

DEATH CRIMSON 2



Dreamcast／ECOLE／STG／5800日圓

時雨

相信買這隻遊戲的人，都不會期待它好玩，相反，大家都期望它會保持《1》的水準，延續《最下位魔王》的神話……不過結果是令人失望（？）的，因為《2》在許多方面（畫面和音樂為甚）都有所改進，不至於只值1分的地步，但其變態的系統和玩法都完全保留了，「魔王」終於成了一隻普通的廢GAME，可惜。

評分：4分

追跡者0

好！果然是恐怖大王！遊戲畫面雖因機能關係大幅強化，但此遊戲真的只有畫面進步，其他方面卻依舊差得離譜。音效只有一些簡單的聲響；角色設計不討好，就算畫面強化了也同樣嚇人；加上故事模式對白過多。製造商是時候要好好反省一下了。

評分：3分

阜林三郎

不愧是「Death大人」（笑），雖然在畫面有明顯為進步，不像以往的「爛」，但是其故事，遊戲的系統及難度，就只能用四個字——「一成不變」來形容。亦可能是這個原因吧，筆者覺得對喜歡挑戰難度的朋友來說，這可說是一個值得考慮的作品。：P

評分：4分

專業評壇

真 魔裝機神 PANZER WARFARE



PlayStation/ BANPRESTO/ RPG/ 6800日圓

MS

甚麼是一集不如一集，大家都可以在這個遊戲中看得到，以前的《魔裝機神》不論是畫面和系統都造得不錯的遊戲，可是今集卻令人大失所望，遊戲不單讀碟時間長，戰鬥畫面絕不叫人討好，而戰鬥系統則無謂到極點，真是有無都可以，玥加上頭幾個STAGE並不需玩者作戰，更使人覺得沈悶。

評分：4分

IKI

從坊間對《新超級機械人大戰》、《REAL ROBOT戰線》及這隻《真魔裝機神》的評價，可看出眼鏡廠只有「正牌」《機戰》系列才能賺到錢。說回遊戲方面，嘩！有無攪錯，戰鬥畫面靚到可媲美《REAL ROBOT戰線》！而且LOAD碟時間實在‥‥(下刪N字)都係一句，有錢都寧願買旗好過！

評分：5分

追跡者0

當我知道《真魔裝機神》會用新故事本已不太喜歡，但想不到它竟比我想像中更差。戰鬥畫面改用了多邊形不但不美，更令LOAD碟時間加長；而劇情改用動畫亦得到這下場。加上故事和超任版相近。真是不玩也罷。

評分：4分

CHRONO CROSS



PlayStation/ SQUARE/ RPG/ 6800日圓

SASAKO

憑着《CHRONO TRIGGER》的名氣，《CHRONO CROSS》自然成為近期最觸目的RPG遊戲啦。而遊戲無論是畫面、系統和故事方面都絕對是水準之上。雖然故事的分歧比起上集就較為簡單，但卻令人更容易理解到故事的發展。故事之中往往要玩者穿越不同時空去進行冒險，令原本簡單的情節變得峰迴路轉。不過最令人覺得紛擾的就是遊戲裡面要收集材料來鑄造武器的系統，有時會令人覺得不勝其煩。

評分：9分

阜林三郎

掛名是《Choro Trigger》的續篇，不過實際上是毫無關係的作品。基本上以一個獨立的RPG來說，這一次Square明顯地有一點兒改善，然而不少老毛病：冗長的戰鬥、壯大而欠內容的故事、華麗但讓筆者覺得大而無當的CG仍然存在，若果這些地方也能作出改善的話會更理想。

評分：6.5分

南風．濁

起初重以為係隻好普通的ARPG，點知玩落原來相當唔錯！由配樂至到戰鬥系統都好有水準，不過立體公仔就差了點。人設方面有些像「小飛俠PETER PAN」，但看來還是相當順眼的！另外，在語音方面做得不足，希望下次有所改進。

評分：7分

ALUNDRA 2魔進化之謎



PlayStation/SCEI/ ARPG/5800日圓

SAM

一隻風格有點像《撒爾達傳說》的《ALUNDRA 2魔進化之謎》，遊戲中除了一般的戰鬥畫面外，還加入了不少有趣而又考心思的解謎地方。另外主角的冒險旅程中還會有一些別開生面的MINI GAME，不過遊戲播放的片段也實在太多了，有時真的會令人覺得有點兒沈悶啊！

評分：6分

悟空

論畫風筆者較喜歡前作，因為前作的人設比較可愛，而且謎題上集亦比今集有趣，在地區移動方面，今集的地圖指示移動筆者亦覺得前作的親力親為移動方式較好，可能是筆者喜歡任何事也由自己做比較好的關係，總括來說，遊戲的可玩性屬中等，喜歡解謎式動作遊戲的朋友可以一試。

評分：6分

阜林三郎

又一隻掛名的續集，除了解謎的元素仍在之外，基本上整個遊戲與上一集完全是兩個系統的遊戲。不論地圖的規模、人物的活動範圍，或者敵人的設計都沒有一點與上集相近的地方。那又為什麼要與《Alundra》這個了字拉上關係？難道怕不用這名字推出會沒人買？奇怪。

評分：6分

魔劍X



Dreamcast／ATLUS／AVG／6800日圓

南風．濁

其實即係變相的《DOOM》，但遊戲的流暢度相當高，畫面細緻度更絕對贏《DOOM》！遊戲性方面筆者個人認為它比同類GAME更皆，而且《魔劍X》最出色的地方是氣氛和極具故事性的分支，但唯一美中不足的就是出招時變化太少！雖說不同人有不同絕技但其實大同小異，而且金子一馬的人物造型過於花巧。

評分：9分

福田

等了足足一年，終於等到我期待已久的DC作品推出，所以即使沒有時間玩爆它也要買來試試。毫無疑問它是以《DOOM》系遊戲作為藍本的，但比起以往都要來得成熟，無論是技術、心思和故事等也很有個性，將純粹開鎗發洩的遊戲變成很有深度的高水準作品，實在很佩服岡田×金子這對業界著名組合的功力。

評分：9分

SAM

玩法與《DOOM》差不多的《魔劍X》，當中最大特色就是遊戲的主角並不是人類，而是一柄有個人思想的劍。另外遊戲的畫面實在太流暢了，基本上沒有給人有「窒」的感覺，而其攻擊形式會隨著魔劍控制誰人而有所改變。除此之外，當然還有金子一馬先生那種超乎想像的人物設定吧。

評分：6分

F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast



Dreamcast/VIDEO SYSTEM/RAC/ 5800日圓

SAM

以真實的一級方程式賽車為題材的《F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast》，裡面的車手全是真實姓名，例如米高舒密加、中野信治等等。另外出賽前更可以調整賽車各項設定，以配合比賽場地的不同變化，不過唯一失望之處就是其操控，因為實在太難控制了。

評分：5分

追跡者0

移植自N64的作品，遊戲畫面因而大幅強化。遊戲中雖設有方便初學者設定，但操作依舊困難得連轉彎也不容易。而遊戲中的車隊、車手及賽道等資料雖然是真實，但全是98年的，同樣令人失望。總括來說是可以一玩的作品。

評分：6分

山寺良牙

只有數款賽車遊戲的Dreamcast，終於再有新作推出，而且更是用賽車遊戲的常用題才「世界一級方程式」；首先最值得留意亦是最有價值的，就是車手和車隊均以實名出場，至於車輛設定方面，不太複習之餘也頗具真實性，而世界各地共16賽道的景色的表現亦倘算不俗。

評分：6分

專業評壇

JO JO 奇妙冒險



Dreamcast／CAPCOM／FIG／5800日圓

日日野

本人對任何格鬥移植作也執著於「完全移植」四字，論畫面DC版基本上與街機可謂不遑多讓。（起碼STAND不再透明）然而亦有些「拖」的感覺，那到底是否代表NOAMI功能不及CPIII？另外，沒有SUPER STORY MODE是最敗筆之處，雖云可上網下載隱藏人物，但香港又有多少DC玩家可上網？

評分：8分

悟空

與PS被相比，DC版的JOJO絕對是移植得較好，替身的透明效果亦造得較好，不過遊戲只是比PS版多了一個INTERNET和SURVIVAL模式，這樣就未免有點兒單調，幸好DC可以利用MODEM去下載一些新角色使用，如果不是真的和PS版沒有分別。

評分：7分

時雨

論最近的CAPCOM格鬥GAME，《JOJO》是筆者最欣賞的一隻。節奏明快，招式有型，加上荒木的漫畫人物，一玩起上來就不能停。移植度方面絕無問題，用DC的機能去做CPS III基板遊戲自然是綽綽有餘，問題只是缺乏了像PS版「SUPER STORY MODE」的原創要素罷了，不能像筆者這些街機人又怎會介意？

評分：9分

MEDAROT R



PlayStation／IMAGINEER／SLG／5800日圓

南風．濁

正GAME一隻！砌機械人的遊戲雖然唔只得佢一隻，但戰鬥系統冇乜邊隻比佢做得更有趣！機械人的身體各個部位都有作用，最過癮的還是自己砌機械人果陣，佢唔會複雜到你完全唔明但又未至於過份簡單，想百戰百勝始終都要動下腦筋，值得一玩！

評分：7分

福田

GAMEBOY名作移植版，但用家當然是由小孩子變成年青人甚至是大人，所以市場已經完全不同。話雖如此它的確有其魅力所在，替機械人自行裝備部件的玩法相當有吸引力，不過由於早已在其他手提機處玩過它，所以新意始終不多，與其買家用版倒不如繼續埋頭苦腦在手提機版會比較好。

評分：6分

MARKS

雖然這是一個砌機械人的遊戲，但當中的戰鬥系統相當有趣，最低限度可以自己控制機械人。另外，由於每件機械人的部件都對戰鬥有效，所以令玩者在這過程中感到過癮，但唯一不滿就是遊戲當中的機體設計，否則一定會令到遊戲的吸引力大增。

評分：6分

LITTLE PRINCESS 瑪魯王國之人形姬2



PlayStation/NIPPON ICHI/RPG/5800日圓

SAM

一隻簡單得來又好玩的RPG類型遊戲，故事有很重的童話味道，人物的表情和動作都非常生動，而當中玩者更可令人偶成為戰鬥同伴，並在戰鬥中不斷提升LEVEL，這點則加入了育成的影子。另外由於遊戲整體上非常簡單，所以絕對適合小孩子或者初玩RPG的朋友玩玩吧。

評分：5分

福田

近來很受歡迎的美少女(?)育成遊戲續篇，人設只屬一般水準，加上在PlayStation上推出令人很易產生錯覺：為何這樣快便推出THE BEST版呢？(笑)可能是創作人功力的問題，玩來玩去都是這樣子，若不是他們誠意欠奉就必定是我要求高了。但願不久將來會推出完全脫胎喚骨的GAL SLG。

評分：6分

南風．濁

本來都算係隻相當富「童話味」的RPG GAME，但筆者嚇然發現遊戲中的女角色胸部竟然全部都會不斷「上下搖晃」時，此GAME的「童話味」驟然幻化！「小公主」原來唔「小」了。不過配樂同人設就真係做得唔錯，至於故事同遊戲性，老實講就認真麻麻！完全係隻普通過普通的RPG。

評分：5分

GROWLANSER



PlayStation／ATLUS／RPG／6800日圓

酒井明

遊戲除了在開始時較為複雜及麻煩之外，其實與傳統的RPG分別並不大，筆者畫面形式和感覺上有點像YS和英雄傳說，人物、魔法和戰鬥的設定相信筆者不必多說亦知曉了，遊戲光明或黑暗兩路，除了戰鬥慢得很之外，這遊戲也可算是一隻不俗的遊戲。

評分：7分

MARKS

雖然遊戲的故事內容頗為有趣，但在遊戲本身卻表現不到那份有趣的感覺，不過人物始於由漆原智志繪製，所以遊戲仍有一定的吸引力。幸好，遊戲中的戰鬥可以六人同時進行，從而減退了人物行動時間慢的缺點，令玩者玩遊戲時感到一些悶意。

評分：4分

山寺良牙

在故事上來看，一個人會令世界會走向兩個極端的事來說，聽下去也覺得頗新鮮，人設方面相信沒話可說的，不過在地圖上移動時就不覺得有甚麼特別，戰鬥系統方面採用即時半實時式，但最大問題是反應好像很慢，在最危急的關頭控制不到人物的行動，這下子對於本人來說絕對叫救命。

評分：4分

VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1



Dreamcast/SPT/SEGA/5800日圓

悟空

DC迷朝思暮想的足球遊戲終於推出了，移植度和街機版相比之下達九成以上，如果用上VGA BOX的話，畫面比街機更好，不過遊戲有一大缺點，就是聲音問題，在中場爭追趕時，觀眾的聲援比街機版細小很多，但在射門時卻突然變得很大聲，這樣玩家會覺得遊戲缺少了一份氣氛，如果連這點也可以改善到的話，遊戲是可以取10分滿分的。

評分：9分

MARKS

由於NAOMI和Dreamcast是互動機板，所以移植方面是絕對沒有問題。今次Dreamcast版雖然同樣出現「塞」機的情況，但依然可用漂亮的畫面補救。筆者最欣賞今次終於肯加回了黃牌、OFF SIDE等足球應有的原素，但只可惜除了這些外遊戲中就沒有較為特別的新原素，否則可以令到遊戲可以更好玩。

評分：9分

時雨

DC已成為「完全移植」的代名詞。這隻DC版《VS 2 2000.1》也不例外，筆者真的完全找不到和街機版不同之處，就連慢動作的情況也沒有變嚴重的跡象。不過，如果大家沒有玩過街機版，《VS》的控制方法可能需要一段時間才能適應。另外強烈推薦大家用ARCADE STICK來玩。

評分： 9分



唔知上期大家睇得過唔過癮呢？
今期又有好多新嘢俾各位大開眼界！

《DEAD OR ALIVE 2》教你點樣去HOLD人
《餓狼MARK OF THE WOLVES》第一手片段公開
《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》做乜會咁暴力
《超鋼戰記》機械人動畫味十足嘅開場片段
《CHU CHU ROCKET!》破解有術
絕對懷舊！偉易達古董遊戲機同你一齊尋找童年回憶

©TECMO, LTD. 1996,1999



而家潮流乜都講先進，我哋當然唔可以唔追上潮流，所以今次特登為大家介紹多部新款數碼攝錄機，平又有，貴又有，包保款款都啱你哋心水。家陣好多人都話自己玩懷舊玩具，之不過，好似今期我哋訪問嘅JOEL CHUNG咁，自己由細開始收藏到大嘅就真係冇乜幾多，大家可以睇吓人哋有乜心得！上次講完街頭噴畫，今次再接再勵，一於玩吓噴油，真係乜都噴得㗎，唔信？！睇過之後包你哋一定會愛上呢種藝術！



優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年12月17日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

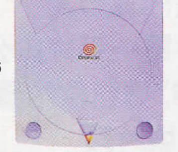
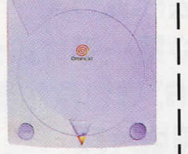
全線大優惠

憑券到本店購買任何產品
+$5可換購
精美掛牆座桌錶一個

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast夢幻般大特惠

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」
可獲贈精美禮品
另憑券到本店購買所有Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

- 心跳回憶2(初回限定版)
- 心跳回憶2(日本版)
- True Love Story Fan Disc
- 電車GO！Professional仕樣
- DRAGON VALOR
- THE LEGEND OF DRAGOON
- GRAN TURISMO 2
- KOUDELKA
- PARASITE EVE II
- 大航海時代IV
- 實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER
- 遊戲王 真DUEL MONSTERS被封印的記憶(限定版)
- 蒼魔燈
- CHRONO CROSS(日本版付特典掛鐘)
- ARMORED CORE(MOA)

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

貓貓陪你過聖誕

憑券到本店購買
限定版
Hello Kitty Dreamcast
可作$50使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

SNK每年著名格鬥遊戲大作，20世紀完結篇！

SNK著名機街格鬥遊戲
《The King Of Fighters 99》
日本版只餘少量存貨
要買趁手



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

- STAR GLADIATOR 2
- 電腦戰機VIRTUAL ON(BOX SET版／通常版)
- 爆烈無敵BANGAIO
- STREET FIGHTER III W IMPACT
- SPACE CHANNEL 5
- 央華封神
- VIRTUAL STRIKER VER. 2000.1
- ZOMBILE REVENGE
- SUNRISE英雄談
- DEATH CRIMSON 2
- CHU CHU ROCKET(連彩色控制器)
- 創造IDOL雀士吧！



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機Wonder Swan
另
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名街機遊戲你可擁有

憑券到本店購買NEO GEO遊戲
可獲贈開心優惠
(詳情請到本店查詢)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

- GRAN TURISMO 2
- TOMB RAIDER 4
- RESIDENT EVIL(美版)
- RAINBOW SIX
- JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
- NBA LIVE 2000
- GRANDIA
- CHOCOBO RACING
- TACTICS ORGE
- FINAL FANTASY ANTHOLOGY
- DRIVER
- FINAL FANTASY VIII
- PARASITE EVE
- STAR OCEAN
- ECHO NIGHT
- KING FIELD SERIES
- ARMORED CORE I II SERIES
- PERSONA
- LUNAR COMPLETE(限定版)

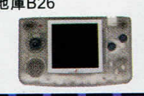
新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)



想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy
NeoGeo Pocket Color
SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS系列
可獲獲贈手提遊戲機專用電話繩或其他精美禮品

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74




戰事一觸即發！

憑券到本店購買「Nintendo 64主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」再加著名戰略遊戲《機械人大戰64》
戰事價$1299
另
憑券到本店購買任何Nintendo 64遊戲
可作$10使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

- POCKET MONSTER(金、銀)
- POKEMON YELLOW(美版)
- 超級機械人大戰LINK BATTLE
- DRAGON QUEST I II
- 足球小將
- 聖劍傳說GB
- 魔界塔士SAGA I、II、III
- 他和她的事情
- 魔法騎士RAYEARTH
- 龍珠Z悟空飛翔傳
- SLAM DUNK
- 北斗之拳
- CARD CAPTOR櫻

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)





優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年12月17日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast最新遊戲優惠滿載・續

憑券選購下列美版Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER




新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

震！震！震！震！震！

憑券到本店購買PlayStation用震動手掣Power PSX Wing可以$60優惠價購買

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

你的戀愛季節即將來到

憑券到本店可以$399購買著名戀愛模擬遊戲心跳回憶2




德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

HELLO KITTY版
DREAMCAST套裝
NINTENDO 64(比卡超限定紀念版)N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick
NEO GEO CD機(日本版)
NEO GEOCDZ機(日本版)

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

街機感覺，你可擁有

憑券到本店可以$430購買Dance Dance Revolution專用地台



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

呼呀！呼呀！Pikachu！

憑券到本店購買《比卡超步行機》可以獲優惠價$420



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有美麗優惠：

STAR WARS EPISODE I RACER
RESIDENT EVIL 2(美版)
WIN BACK(日、美版)
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城獸示錄
NBA IN THE ZONE 2

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

現場感覺，你可擁有

憑券到本店購買Dreamcast遊戲《VIRTUAL STRIKER VER.2000.1》可以作$20使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

哇！正呀！

憑券到本店購買以下Dreamcast遊戲均可獲優惠

JoJo奇妙之冒險	$300
Death Drimson	$295
Buggy Heat	$150
Street Fighter Zero 3	$250



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

遊戲機配件燙手優惠

憑券到店選購遊戲機配件可有優惠：

ASCII PAD F.T(Dreamcast用)
Dreamcast美版遊戲配件
N64原裝SAVE CARD
N64原裝CONTROL PAD
N64原裝S-VIDEO CABLE
N64原裝震動手掣
N64 Game Boy Pack
PlayStation原裝RGB CABLE
PlayStation原裝S-VIDEO CABLE
PlayStation原裝VMC-AVM250
MULTI AV/RGB CABLE
SEGA RGB線
SEGA SATURN S-VIDEO線
NEO GEO CONTROLLER PRO.
NEO GEO原裝RGB線

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

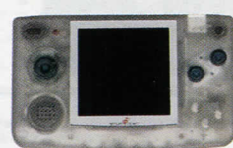
格鬥遊戲迷必備恩物

憑券到本店可以作$20使用購買祀Dreamcast格鬥遊戲專用原裝JOY STICK

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

邊行邊打格鬥Game

憑券到本店可以$170購買NEO GEO POCKET



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の熱線遊戲流行榜





新城997 有腦事件簿



店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st VIRTUAL STRIKER 2 ver.2000.1



Dreamcast／SPT
■SEGA
12月2日
5800日圓

2nd ZOMBIE REVENGE



Dreamcast／ACT
■SEGA
11月25日
5800日圓

3rd SUNRISE 英雄譚



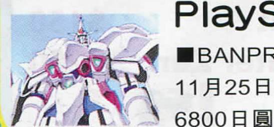
Dreamcast／RPG
■SUNRISE INTERACTIVE
12月2日
6800日圓

4th GROW LANSER



PlayStation／RPG
■ATLUS
11月25日
6800日圓

5th 真・魔裝機神 PANZER WARFARE



PlayStation／SRPG
■BANPRESTO
11月25日
6800日圓

日本雜誌《Dreamcast Magazine》12月10日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	莎木(SEGA)
2	3	櫻大戰3(SEGA)
3	2	GRANDIA(GAME ARTS)
4	4	BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)
5	6	電腦戰記VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.45(PS)

熱線遊戲流行榜







1st	J-LEAGUE創造職業球員(SEGA)	127票
2nd	POCKET MONSTER金・銀(任天堂)	87票
3rd	CHRONO CROSS(SQUARE)	85票
4th	心跳回憶2(KONAMI)	54票
5th	ZOMBIE REVENGE(SEGA)	33票
6th	CHU CHU ROCKET(SEGA)	28票
7th	ARC THE LAD III(SCEI)	26票
8th	CHRONO TRIGGER(SQUARE)	21票
9th	GROW LANSER(ATLUS)	17票
10th	魔劍X(ATLUS)	16票

最期待的新作







1st	(DC) 莎木(SEGA)	146票
2nd	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	72票
3rd	(PS) 超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	69票
4th	(PS) GRAN TURISMO 2(SCEI)	62票
5th	(DC) 電腦戰記VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.45	38票
6th	(PS) Tales of Eternia(NAMCO)	25票
7th	(PS) PARASITE EVE II(SQUARE)	24票
8th	(DC) 櫻大戰 3(SEGA)	21票
9th	(PS) 遊戲王真DUAL MONSTERS(KONAMI)	16票
10th	(PS) KOUDLKA(SNK)	13票

最希望移植作品



1st	(AD) THE KING OF FIGHTER 99(SNK)	134票
2nd	(AD) DEAD OF ALIVE 2(TECMO)	69票
3rd	(AD) 救急車(SEGA)	58票
4th	(DC) 櫻大戰 3(SEGA)	32票
5th	(AD) 消防士(SEGA)	28票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

GRAN TURISMO 2

PlayStation/RAC/SCEI/12月11日/6800日圓/對應DUAL STOCK

全球銷量驚人的《GRAN TURISMO》終於推出其讀集。今集的車種將會大幅度增加至400種以上，賽道方面則會有20條之多，而今集還增加了RALLY與DRAG兩個新比賽模式。能夠有今集的400款車以上是因為今次大幅增加海外的車廠，令數目達至32間，而當中更有Mercedes-Benz、BMW等為人所熟悉的大廠。另一方面，開發人員為了令遊戲更真實，不單特別地到不同車廠向每個車種進行收音工作，而且更到達一些出名的賽道上取材，將它們收錄在遊戲中。《GT 2》裏亦增加了「臨時執照模式」和「DRIVING教習模式」兩個全新模式。此外今集的LICENSE數目將會是上集的三倍。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第113期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Pokemon Card Game Special Game Set 3名

鐘尚志 Z860XXX(3)
BRYAN LAI K728XXX(4)
譚港文 V086XXX(4)

《The King of Fighters Dream Match 1999》海報 2名

Kwok Yung Hang Z308XXX(4)
張啟國 K348XXX(0)
岑志聰 Z779XXX(3)

《Climax Landers》海報 3名

PAUL LEE K297XXX(A)
陳偉鏗 V489XXX(6)
梁志衡 Z436XXX(9)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《The King of Fighters Millennium Battle》海報 2名
《The King of Fighters Dream Match 1999》海報 2名
Pokemon Card Game Special Game Set 2名

讀者留言壁

張家程
本人一直期待着的《VIRTUAL STRIKER 2 ver.2000.1》就快會有，究竟會不會被人炒起呢？

黃志遠
自從玩到《GT》後，本人已被它的真實操控所吸引，因此對第二集十分期待。

陳偉明
我喜歡的漫畫「烙印戰士」自從被遊戲化之後，便一直留意着它的報導，不過最擔心始於遊戲能,否表現漫畫中的「狂」。

王家明
好興奮呀！《莎木》就出嘞，這絕對是我的必買作品，哈哈！

劉靖
嘩！12月真係有好多「正」GAME，使我煩惱着買哪個遊戲好。

李耀光
好擔心！好擔心！《VIRTUAL ON》用對戰CABLE來對戰的效果，會不會有TIME DELAY呢？

遊戲誌的回應

由於今個月會有很多大作推出，所以會有很多炒GAME的情況出現，各位小心！《烙印戰士》不單可以有漫畫般的爽快，而且震撼力十足。跟據日本遊戲雜誌編輯陳述，《VIRTUAL ON》通信對戰的感覺與街機差不多，相信各位現在不用擔心TIME DELAY問題。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：11月28日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：

地址：

________________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________

____

最希望移植的作品：________________

讀者留言壁 ________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至12月11日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.VERMICION DESERT
□2.SUNRISE 英雄譚
□3.爆裂無敵BANGAIOH
□4.來打哥爾夫球吧！
□5.STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN
□6.電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S. Ver.5.45
□7.JetCoaster Dream BOTTOM UP
□8.麵包超人 不思議微笑相簿
□9.THE GREAT BATTLE POCKET
□10.SUPER BOMBLISS DX
□11.GRAN DUEL BOTTOM UP
□12.電車GO！2
□13.SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~
□14.格鬥料理傳説BISTRO RECIPE~決鬥★BISTOGALM篇
□15.爆BOMBERMAN 2
□16.CUSTOM ROBOT
□17.DONKEY KONG 64
□18.All Star Tennis'99
□19.古古羅西亞圖~悠久之瞳~
□20.DX人生GAME III
□21.DRAGON VALOR
□22.THE LEGEND OF DRAGOON
□23.大航海時代IV Proto Estado
□24.MY HOME DREAM 2
□25.Lunatic Dawn Odyssey
□26.實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER
□27.BEAST WARS METALS激突！GUNGUN BATTLE
□28.Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION
□29.BI BURIBON
□30.蒼魔燈
□31.STAR WARS EPISODE 1~PHANTOM MENACE~
□32.ACTION BASS
□33.LAND MAKER
□34.遊戲王 真DUEL MONSTERS
□35.VAMPIRE HUNTER D
□36.電車GO! PROFESSIONAL仕樣
□37.SPACE MOSA~SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART~
□38.GRAN TURISMO 2
□39.由KISS開始…
□40.CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咭
□41.CLOCK TOWER for WonderSwan
□42.BUFFERS EVOLUTION
□43.J-LEAGUE創造職業球員
□44.POCKET MONSTER金•銀
□45.CHRONO CROSS
□46.心跳回憶2
□47.ZOMBIE REVENGE
□48.CHU CHU ROCKET
□49.ARC THE LAD III
□50.CHRONO TRIGGER
□51.GROW LANSER
□52.魔劍X
□53.VIRTUAL STRIKER 2 ver.2000.1
□54.其他：________

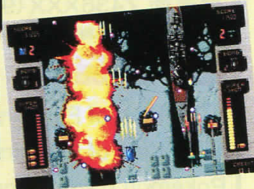


change your Pocket SNK®

街機新作速報

主持人：YURI

STRIKERS 1945 PLUS



射擊名廠彩京首次加入NEOGEO的行列，而第一隻將會推出的作品便是大家熟悉經典名牌《STRIKER 1945》的改版，至於預定發售日則是12月中旬，到時大家記得去機舖玩番兩舖喎！



© 1999 PSIKYO

頂上決戰試玩會



在12月11日（星期六），我們將會在銅鑼灣時代廣場9樓的E-2舉行NEOGEO POCKET COLOR版《The Match of the Millennium SNK VS. CAPCOM》之小型試玩會，歡迎大家到場一試這隻遊戲；時間為下午2時至4時。

《餓GAROU狼MARK OF THE WOLVES》優先體驗會實況報導

《餓GAROU狼MARK OF THE WOLVES》優先體驗會終於在上週五完滿結束，很多謝大家的支持。由於這次活動並不是以公開形式舉行，因此有很多人寄信到來卻不能參加，在這裏向他們先說聲抱歉，希望下次有機會舉辦類似活動時你是其中一個幸運兒。

由於舉辦當日只邀請了十數名參加者參加，但我們卻準備了4部遊戲機之多，因此各會員及各參加者便可玩個夠，不用擔心沒有機會優先試玩。當日大家都提供了不少對於《餓GAROU狼》玩後的意見，在此十分多謝各人的參與及意見，這些寶貴的意見相信對SNK未來的遊戲有一定的幫助。

SSC SUPPORTERS CLUB

在試玩會及有很多人寄信來問及怎樣才可成為SSC會員，及何處能索取申請表格。其實很簡單，只要填好申請表格，連同購買SNK其中一樣行貨產品的收據(如成為永久會員請同時連同支票或銀行收據)，寄到SNK ASIA LIMITED便可，如欲索取申請表，請連同回郵信封寄到SNK ASIA LIMTED(九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室)，信封面請註明索取SSC會員申請表格。

意見收集

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。

買行貨有着數

NGCD版的《拳皇'99》現已推出了，不知道大家到底買了沒有？有一個好消息要告訴各位，就是但凡購買行貨版NGCD的《拳皇'99》，就可獲得精美海報一張，記着手快有手慢無啊。

讀者來信

TO SNK ASIA各工作人員：

HI！HI！記唔記得小弟William呀！（寫過一兩封信就要人記得？真過份！）我在上月寄咗封信俾你哋，但你竟然一句回覆都無！可能寄失咗掛！NEVER MIND！咁我又煩多你哋一次啦！HA！HA！SORRY！

你哋隻CARD GAME出咗幾日，我就玩幾日！竟想唔到一隻CARD GAME可以有咁大嘅力量，令人愛不釋手！好GAME！玩法容易上手，公仔得意可愛，我就梗係買《SNK supporters version》啦！話晒都係SNK支持者喎！

你哋又公布咗《頂上決戰最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM》嘅人物喎！哈！哈！點知結果又再次令我——失望！因為SNK又出翻嗰D喺NGPC嘅GAMES上面出過嘅人物嘛！點解成日玩翻炒？唔通SNK覺得翻炒非常好玩？喂，大佬呀！IORI、KYO、MAI繼續出嚟代表翻SNK就話啫！但係你又出翻《R1》和《R2》都有嘅角色，RYO、雅典娜、LEONA，《FATAL FURY》加《R1》再加《R2》都有嘅角色同隱藏人TERRY！《侍魂》嘅霸王丸同NAKORURU。你唔悶我都悶喇！成日咗二百幾蚊去買隻剩係背景唔同嘅GAME！你可以買埋我嗰份！希望《R3》、《KOF ADVENTURE》唔好再係咁喇！唔係真係俾隻GAME玩翻我轉頭！

唔好嬲！我剩係講出對SNK嘅要求唔係鬧你！

SNK AND BLUE MARY嘅支持者

William Yeung

William：

相信一定是寄失了。

很多謝你的支持，但《CAPCOM supporters version》都一樣很好玩，你要集齊兩個版本的咕啊！

雖然看來似相同的人物，但如你玩過後相信你會發覺太早下評論，因為當中的招數是不同的。不要低估32M的容量啊！《SNK VS. CAPCOM》何曾令你失望過！在CAPCOM的監察下製作的遊戲是不會這麼馬虎的！



Dreamcast特別版主機大晒冷

TEXT：FUKUDA



臨近千禧年來臨，不知道喜歡打機的大家到底有沒有任何慶祝儀式？買一部新機回家玩過痛快？不可能吧，最近又沒有新主機推出。那麼倒不如替主機粉飾一番，讓它變得更精緻有趣、更有活力？現在就有這樣的一個機會了，Dreamcast將會推出一共四款精美透明外殼，顏色鮮豔之餘亦充滿了時代感，絕對是各界機主不容錯過的好消息呢！

鳴謝：新機地
(旺角奶路臣街19號B地下)

透明版Dreamcast率先帶你睇過清楚

將於12月15日正式投入市場的Dreamcast透明外殼，顏色方面分別有黑、藍、紅和黃4種，適合不同人仕的喜好，而當這款新外殼加到Dreamcast之後不其然倍添親切感，可能是它與現今極為流行的「iMac」有點相似吧。據知，目前由於貨源關係這外殼部件的售價都不會太低，但需求量卻有點令人吃驚，正所謂「有快有手慢無」，緊貼潮流的你又怎會慳那幾十元呢？



HELLO KITTY版Dreamcast得意可愛又好玩



講完尚未推出的透明外殼配件，是時候提提受到一致好評、女孩子的恩物HELLO KITTY版Dreamcast了。可能有人會問「卡通貓那會有Gamer鍾意？」，其實這說話大錯特錯，因為有不少喜歡打機的朋友都是女孩子，所以印有KITTY貓公仔、粉色透明外殼的Dreamcast正是她們的心頭好，加上隨機更附送同系色調的鍵盤、VMS、手掣與及DREAM PASSPORT 2和非賣品軟件《HELLO KITTY的花園恐慌》，你就應該估計得到為何這部機一推出便大賣特賣了。







DC	
製造商：SEGA	
售價：非賣品	容量：GD-ROM
記憶：3 BLOCK	
PUZ／1人／MEM／對應VGA BOX／對應震動器	

HELLO KITTY的花園恐慌

到底跟機隻Game係玩啲乜？



■故事介紹．非常KITTY

■版圖選擇畫面



■替花園好好佈置



■捉蟲呀！別讓小蟲得逞

老實講，這隻隨機附送的遊戲有不俗的遊戲性，不論你是男還是女都會有興趣玩。玩法方面它有點像電腦著名的《MINE SWEEPER》，玩者需要利用數量有限的除蟲藥來對付花園內的小蟲，以免鮮豔的花朵被它們破壞，雖然直接命中目標有一定難度，可是若放下方塊的地方附近是有小蟲的話，就會有感嘆號提示玩者，不致於完全靠估。

MESSE SANOH版《DEATH CRIMSON 2》

一連講了兩款DC精品，就當然不能不提這個由日本著名遊戲連鎖店MESSE SANOH所推出的《DEATH CRIMSON 2》特別限定版，因為這個「最下位之王延續」的遊戲性雖然只屬一般，但這限定版的封面卻又很吸引，喜歡另類遊戲的玩家不妨留意。

遊戲誌讀者有着數！

現在憑以下的印花，就可到新機地以優惠價格購買特別版本機和配件。

透明版Dreamcast外殼
全部共有4種顏色
原價$438，現優惠遊戲誌讀者只需$388(連安裝)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

Hello Kitty版Dreamcast
隨機附送鍵盤、VMS、手掣、
Dream Passport 2及《HELLO KITTY的花園恐慌》
遊戲誌讀者優惠價$2880(紅色)或$2980(藍色)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁

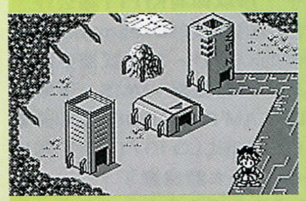
點止暴龍咁簡單 數碼暴龍強勢登陸

發售日期：12月16日　製造商：BANDAI
售價：2800日圓　容量：16M＋256k-SRAM

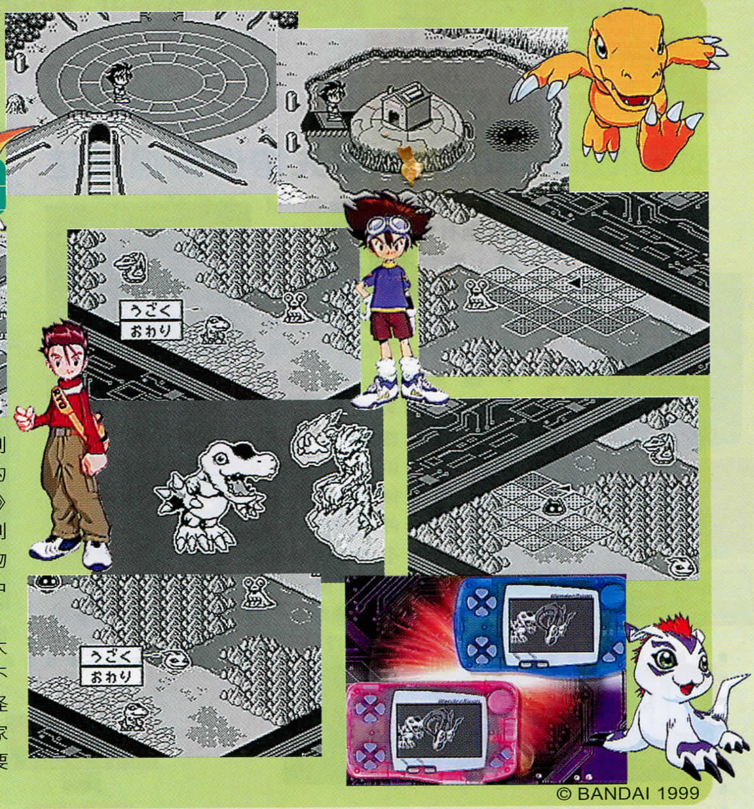


相信在這年來，《數碼暴龍》這個名字一定會令每一個小朋友瘋狂，而事實上，香港所銷售的數碼暴龍其實可能比日本本土還要多呢！再加上漫畫版和電影版《數碼暴龍》的推出，新版本的遊戲似乎真是有推出的必要了。

這次在WONDER SWAN之上推出的《數碼暴龍》和之前的最大分別便是加入了RPG的成份，而故事中的人物方面，則是參照在《月刊V JUMP》中的漫畫造型，不過，在怪獸方面則是集之前多集遊戲的大成，所以怪物的數量亦遠比之前的多，在遊戲之中的怪獸合共有170種，驚人吧！



遊戲方面，主要是講述主角「太一」的冒險歷程，在不斷的冒險之中，太一要在不同的地方捕捉不同的怪獸，令牠們進化，又或者和其他的怪獸合體，成為更強的怪獸。遊戲之中當然不會缺少怪獸之間的戰鬥，不過，戰鬥便和大家拿在手上的很不同了，因為戰鬥就好像玩《機械人大戰》般，大家要在一個戰鬥場地之上，控制手上的怪獸和敵對的怪獸作戰。



期待之作

鐵人28

發售日期：12月22日
製造商：MEGAHOUSE
售價：4200日圓

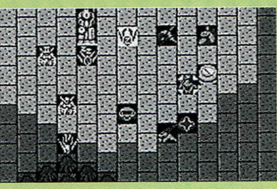


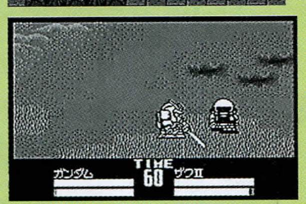
這套由橫山光輝先生原作的《鐵人28》真是一套經典作品，這套作品除了漫畫版之外，更有3套動畫版，分別是《鐵人28》(黑白作品)、《鐵人28》(彩色作品)及《鐵人28 FX》，而這次WONDER SWAN的《鐵人28》的故事便是取材自63年的黑白作品《鐵人28》。

可能比較「年老」的玩家仍會記得那「水涌腰」的機械人，對！這便是「鐵人28」，WONDER SWAN版的《鐵人28》絕對可以將舊鐵人28重現大家眼前！

SD GUNDAM- EPISODE I-

發售日期：12月29日
製造商：BANDAI
售價：3600日圓





嘩！又是一套不朽名作，相信高達這個名字大家一定不會陌生，而快將推出的《SD GUNDAM-EPISODE I-》可以說是BB戰士遊戲的始祖，大家有玩過很久之前在「紅白機」上的同名遊戲嗎？其實在之後，這系列的遊戲也曾在PS之上推出過，反應也相當不俗，而在WONDER SWAN版的《SD GUNDAM- EPISODE I-》亦不會遜色，大家可要密切留意到港日期啊！

開張送大禮 PART TWO 結果公佈

真係多謝哂大家嘅支持，在過往的兩、三個星期之中，收到非常多的來信，現在就為大家公佈一下這次抽獎的結果，5名的得獎者如下：

姓名	身份證號碼
HO KA WAI	K 045XXX
LI TING FEI	Z 094XXX
NIGEL MAK	D 833XXX
HO CHEUK YIN	V 030XXX
MAK CHI PIU	G 595XXX

以上得獎者將會另函通知領獎事宜，今次抽不到的不要灰心啊！留意「WONDER SWAN專頁」，隨時會有意外驚喜給大家！

STREET FIGHTER III W IMPACT

極惡二人組登場！

TEXT：悟空

DC	
製造商：CAPCOM	售價：6800日圓
發售日：12月16日	容量：GD-ROM
記憶：4 BLOCKS	
1~2P/FIGP/震動PACK、VGA BOX、ARACDE STICK、MODEM導應	



距離遊戲發售還有一星期左右的時間，廠方在短時間內竟再宣佈遊戲會再增加新元素，今次宣佈的新元素全部都是要利用MODEM，所以香港大部份玩家都是只有一個看字，今次公佈的新元素是甚麼？新元素共有三個，分別是網上BBS、遊戲專有網頁和可以DOWNLOAD新角色使用，而暫時已知的角色就是在街機版一直都不能使用的最終BOSS「GILL」，除了GILL外在街機版亦屬於隱藏人物的豪鬼亦可以使用，不過只限於在《2nd IMPACT》才可。



通訊機能對應內容

內容一　OFFICIAL BBS



玩家可以在這裏和世界各地的玩家交換遊戲心得，亦可以在這裏收集一些關係遊戲的情報，而且這是不限於DC通訊機能，用電腦也可利用互聯網到這處遊覽。

內容二　情報網頁

都是可以收集遊戲情報的地方，但和OFFICIAL BBS不同，這個情報網頁所顯示的情報全部都是廠方自己公佈出來的秘密情報，可能會公佈如何可以在第一輯中使用豪鬼也說不定呢！



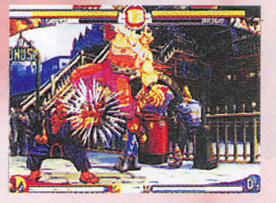
內容三　DOWNLOAD

利用DOWNLOAD可以使用街機版不能使用的角色「GILL」，除了可以DOWNLOAD新人物使用外，廠方還說可以下載其他特殊選項，如OPTION中的SUPER ARTS和GUARD SYSTEM等。



新模式

從現時所知的資料中，知道遊戲會追加一個給玩者專門練習BLOCKING的「BLOCKING MODE」，在這裏大家可以盡情練習BLOCKING，而且還可以選擇BLOCKING的LEVEL。

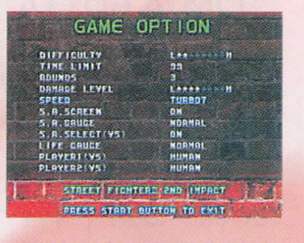


極惡二人組

從上文已經知道可以利用DOWNLOAD使用到最後BOSS「GILL」，除了GILL還有另一位在街機版屬於隱藏人物的角色豪鬼，廠方已經公佈DC版的SFIII也可以使用，但規則是只限於在《2nd IMPACT》才可以使用，但暫時仍未知道豪鬼會以基本角色出現還是以隱藏人物出現，筆者估計應該會是基本角色居多，因為如果豪鬼變成了基本角色，那便有可能有其他隱藏角色使用。

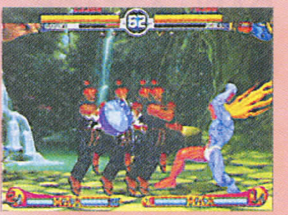
下載特別模式

遊戲除了基本的OPTION外，還會另一個叫「EXTRA OPTION」的特殊設定，不過這OPTION不是遊戲一開始便會出現，也不是在完成遊戲一次便會出現，要這模式出現的方法就是利用DC的MODEM去遊戲的專有網頁下載，





只要下載了指定的檔案到VMS後，當進入遊戲時電腦便會自動偵查現在有沒有那個開啟「EXTRA OPTION」的檔案，只要電腦偵查得到該個檔案遊戲內便會出現這個「EXTRA OPTION」，在「EXTRA OPTION」內可以改變多種特殊設定，如超必BAR儲存次數、體力計消失等多種特殊設定。



TEXT：時雨

熱點新作

ZOMBIE REVENGE
絕非完全移植咁簡單！

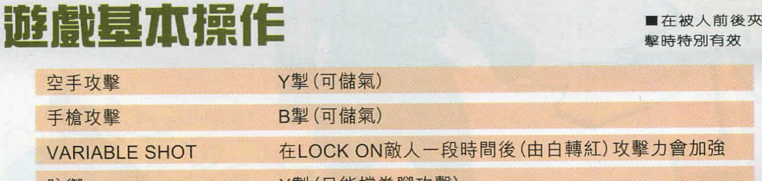


經過多次的延期，《ZOMBIE REVENGE》終於順利在11月25日推出。作為NAOMI基板遊戲的家用版本，除了必然的完全移植外，大量的新模式當然是少不了的，現在就讓筆者逐一介紹吧！

■這裏是不是很面熟呢！沒錯，這就是《THE HOUSE OF THE DEAD》的大屋了！

遊戲基本操作

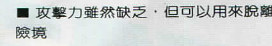
■在被人前後夾擊時特別有效



空手攻擊	Y掣（可儲氣）
手槍攻擊	B掣（可儲氣）
VARIABLE SHOT	在LOCK ON敵人一段時間後（由白轉紅）攻擊力會加強
防禦	X掣（只能擋拳腳攻擊）
GUARD ATTACK	在擋了敵人攻擊的瞬間按Y掣
後方攻擊	X+B掣
全方位攻擊	X+Y+B掣（要扣自己能源）
DASH	移動中按X掣
DASH ATTACK	DASH途中按Y掣
拾武器	Y或B掣
前轉攻擊	X+Y掣
起身攻擊	起身時Y或B掣連按
掙扎	被敵人捉着時X或Y或B掣連按
開門	X或Y或B掣



■非常強力的一擊，但使用機會有限



■攻擊力雖然缺乏，但可以用來脫離險境

COMBO ATTACK

基本上只要不斷按掣就能使出的攻擊。在和喪屍們單對單的情況下非常有效，而且可以減少使用子彈的數量。

LINDA ROTTA

GUN RISE UPPER	YYY
HEART BREAK UPPER	向着敵人方向→+YYY
STUMP KICK	YBYY

STICK BRIGHTRING

STRIKE RUSH	YYYYY
LEGS RUSH	YYB

毒島力也

毒島流真空斬	YYYY
毒島流滅殺衝	YBBB

兩招超重要招式

在和大群喪屍戰鬥時，能否善用這兩招是生死存亡的關鍵所在，必須精通。

VARIABLE SHOT



當玩者面向着敵人時，會自動瞄準其中一人，目標上面亦會出現一個「LOCK-ON」的標記。只要保持着LOCK-ON同一個敵人，待LOCK-ON標記由藍色變成紅色才開槍，子彈的攻擊力就會加倍！

DASH ATTACK



在玩者進行DASH的期間唯一可以使用的攻擊。它的攻擊力甚低，但勝在出招快、射程遠，最重要的是它可以將敵人手上的武器立即打跌！如果稍加練習，更可在原地使出這招，實用性大大提高。

HOLD ATTACK

當玩者用空手攻擊打中敵人後，如果按實Y掣，就會進入一個叫「HOLD」的狀態，這時玩者就可以使用一連串類似投技的攻擊。

STICK BRIGHTRING

STRIKE PRESSURE	YYY
BOOMERANG KICK	BBB
SHOLDER ATTACK	向着敵人方向→+Y連按

■威力一流，而且好型！

LINDA ROTTA

PRESSURE BOMB	YY
NECK SWING DRIVE	BB



■因為LINDA的打擊技較慢，HOLD技的地位更形重要

毒島力也

毒島流一本背負投	Y
毒島流足四之字	B連按
毒島流華火	向着敵人方向→+B連按

■一本背負投是毒島唯一有用的HOLD技

ARCADE MODE



■想和朋友一起玩的唯一選擇

最基本的模式，為街機版的完全移植。如果玩者是《ZOMBIE REVENGE》的機舖常客，要過關自然沒有什麼問題。但對之前沒有玩過這遊戲的玩家，這模式就略嫌難了一點。另外要留意這是唯一容許2P合力作戰的模式。

ORIGINAL MODE

這才是本遊戲的主要模式。雖然只可以1P，但當中卻會再細分為三個模式，各具其特色：

NORMAL MODE

一個將遊戲難易度調低了，但內容基本上是和ARCADE MODE一樣的模式。在入面，會出現許多ARCADE MODE不會出現的新道具，和一些用來玩VMS育成遊戲的「食物」。

■從喪屍身上取飯食？唔……

GUN MODE

顧名思義是一個將手槍威力調高了的模式。基本大部份敵人只要一槍就可以解決(加上VARIABLE SHOT)，感覺上非常似在玩《BI● HA●ARD》。不過要留意玩者可以取得的子彈數目亦會相對減少，而空手攻擊的威力亦會輕微降低。

■一槍一隻！來吧！

BARE KNUCKLE MODE

「是男人的話就一定要用赤手空拳才夠『豪』！」。如果你是這般想的話，這就是最適合你的模式。因為在入面玩者完全不能使用手槍！雖然其他特別槍械如SHOT GUN和MACHINE GUN仍然可以使用，但威力會較正常的低。但大家不用擔心，因為玩者的拳頭威力會大增，即使是頭目級的敵人，也只需一輪拳腳就能解決。

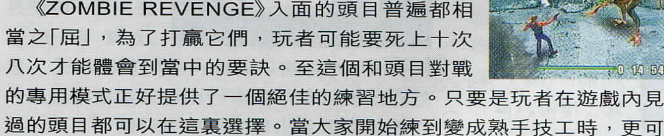


■一個COMBO解決大佬？

STICK的3P顏色？

在選人畫面時，如果按START+Y來選擇STICK，只要他在遊戲中取得ARMOR寶物，就會變身成3P顏色，而且擁有幾乎無敵的防禦力！

VS BOSS MODE



《ZOMBIE REVENGE》入面的頭目普遍都相當之「屈」，為了打贏它們，玩者可能要死上十次八次才能體會到當中的要訣。至這個和頭目對戰的專用模式正好提供了一個絕佳的練習地方。只要是玩者在遊戲內見過的頭目都可以在這裏選擇。當大家開始練到變成熟手技工時，更可以和朋友來個TIME ATTACK比賽，挑戰自己的極限。

FIGHTING MODE



一進入這模式，遊戲形式就突然變成3D格鬥！在這裏玩者可以和朋友或者CPU來個單打獨鬥，更可以將VMS育成MINI-GAME內的人物轉送到這裏使用！如果想知道自己和朋友的人物誰較厲害，還可以選擇CPU對CPU，確保戰鬥一定公平。

TRAINING ROOM

在這模式中，玩者可以將《ZOMBIE REVENGE》的育成MINI-GAME下載至VMS上。而育成好的人物，可以在《FIGHTING MODE》中和朋友互相比試。

1. 選擇人物

玩者首先要做的，是決定自己使用的人物。依照自己的作戰STYLE，選擇一個合適的拍擋吧！

2. 下載至VMS上

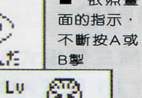
由於下載整個MINI-GAME需要110 BLOCK，玩者可能要準備一張新的VMS。

3. 玩MINI-GAME增強能力

在VMS上玩者有兩個MINI-GAME可以玩，一個是名為「ZOMBIE FISHING」的釣魚遊戲，它可以訓練育成人物的攻擊力。另一個是叫「ZOMBIE DOUBT」的「找不同」遊戲，成功的話可以增強人物的精神力。



■依照畫面的指示，不斷按A或B掣



■好好記着育成人物手持的圖案，然後再從另一堆圖案中找出之前沒有出現的一個

4. 在遊戲中取得食物

■將食物移到VMS

在ORIGINAL MODE中，將喪屍擊倒後有時會出現「食物」。它們不是用來回復體力的，而是用於VMS的育成遊戲內。當玩者GAME OVER後，會出現一個整理食物的畫面，玩者可以將得到的食物轉送到VMS上，但要注意VMS的食物容量是有限制的。

5. 讓育成人物吃食物

不同的食物對育成人物會有不同的效果，增加的能力值亦有所不同。目標是創造出最強人物！

6. 和朋友在FIGHTING MODE對戰

終於到達VMS遊戲的戲肉！辛辛苦苦育成出來的人物到底有多強，可以在FIGHTING MODE中測試出來。如果兩名人物在LEVEL上有差距，可以開啟「ZOMBIE ASSIST」這個選項，令周圍出現喪屍去攻擊強的一方，平衡雙方的實力。

序盤重點攻略

EPISODE 1「絕對閉鎖區域」

1. 小心紅衣的喪屍

在本關的嘍囉中，最需要注意的是這些紅色衫的傢伙，因為他們手中一定會拿着SHOTGUN或MACHINE GUN，被它射中隨時會冇咗半行能源！趕快用DASH ATTACK將他的槍打跌吧！

2. 救出YOKO



在房間內YOKO正被兩隻喪屍襲擊，雖然即使她被殺也不會影響遊戲結局，但無謂夜長夢多，用槍將他們消滅吧！

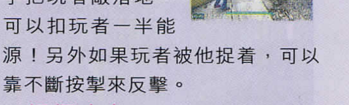
3. 隱藏房間



在YOKO所在房間的隔鄰還有一道門，原來它也是可打開的！入面玩者可以找到一個LIFE UP。

4. 頭目UDS-03

雖然是第一個頭目，但其實力亦不容忽視。它最危險的攻擊法是用雙手把玩者敲落地，可以扣玩者一半能源！另外如果玩者被他捉着，可以靠不斷按掣來反擊。

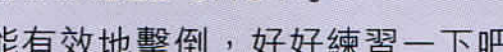


5. 選擇咭片

在小房間內放有一部電腦，玩者可在這裏檢查手上的磁碟。依照它的指示，玩者要在三張咭片中選一張，它會決定最後頭目的攻擊屬性。

6. 人面蝙蝠

在過關前的最後難關，這些蝙蝠要用VARIABLE SHOT才能有效地擊倒，好好練習一下吧！



EPISODE 2「生體兵器」

1. 噴毒液喪屍

這些麻煩友的毒液攻擊防不勝防，一不留神就會中招，幸好，毒液是可以用X掣去防禦的。

2. 隱藏房間1

在這關內有三間隱藏房間，玩者只要看到的門口基本上全都可以進入。在這　可以找到極之希有雙槍！用來扮吳宇森電影的主角就最啱了。

3. 小心落石

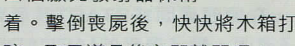
一進入這個區域，周圍就會發出一些像地震般的巨響，原來是天花板的石頭受到腐蝕而跌下來。玩者一見到頭頂有陰影，就立即要急步離開，否則被擊中的話可不是說笑的。

4. 隱藏房間2



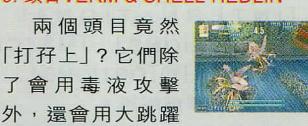
第二個隱藏房間，入面雖然有兩個LIFE UP，但卻有六隻喪屍在保護着，對自己解圍能力沒信心的話，這裏還是不來為妙。

5. 隱藏房間3



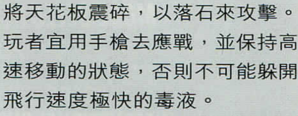
最後一個隱藏房間，是由一隻喪屍和四個激光發射器保衛着。擊倒喪屍後，快快將木箱打碎，取了道具後立即離開吧！

6. 頭目VERM & SHELL HEDLIN





兩個頭目竟然「打孖上」？它們除了會用毒液攻擊外，還會用大跳躍將天花板震碎，以落石來攻擊。玩者宜用手槍去應戰，並保持高速移動的狀態，否則不可能躲開飛行速度極快的毒液。



7. 頭目UDS-05



這隻會放電的喪屍好像很強，但大部份人都沒有留意，原來那些電擊是可以擋的！如果大家是玩「BARE KNUCKLE MODE」的話，擋格更是必需的技巧。

TEXT：悟空

街機最受歡迎足球遊戲終於推出！



DC
製造商：SEGA
售價：5800日子　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：12 BLOCKS
1~2P/SPT/ARCADE STICK、VGA BOX對應





在街機受各大足球迷歡迎的足球遊戲《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000》終於推出，遊戲比原定12月2日發售早了兩天，遊戲出來的效果給玩家的感覺絕對是有目共睹，而且亦令到DC主機的銷售量急劇上升，多處地方都出現人龍排隊購買遊戲及主機，可知道遊戲是多受遊戲迷歡迎，相信買了此遊戲的玩家現在都是在家中不停練習，準備和朋友較量一番，筆者也不例外，現在就為大家立即送上遊戲的全面介紹。

操作方法

原裝手掣	攻擊時	防守時	球在空中時
方向掣	球員移動	球員移動	球員移動
A掣	短傳	/	空中短傳
X掣	長傳/傳中	/	空中長傳
B掣	射門	/	各種空中射門
Y掣	陣式轉換	/	戰術轉換



ARCADE STICK	攻擊時	防守時	球在空中時
方向掣	球員移動	球員移動	球員移動
A掣	短傳	/	空中短傳
X掣	長傳/傳中	/	空中長傳
B掣	射門	/	各種空中射門
Y掣	陣式轉換	/	戰術轉換

模式選擇

在標題畫面按START後就會進入模式桌子畫面，除了原來的「ARCADE」外，遊戲還增加了多個原創模式，分別是「INTERNATIONAL CUP」、「VARIATIONS」、「MATCH PLAY」、「REPLAY」和「OPTIONS」，下文將將會是各模式的詳細解說。



ARCADE



和街機版玩法一樣，選好使用隊伍後就開始進行16隊的淘汰賽，勝過四隊會和街機一樣與FC.SEGA隊對賽，之後就會是爆機畫面。

INTERNATIONAL CUP



和真實的世界盃差不多，都需要先進行聯賽式的小組外圍賽，每組只會有兩隊可以出線參選世界盃，之後進入32、16、8多場淘汰賽後、再勝出總決賽就是高捧世界盃的時刻。

MATCH PLAY



MATCH PLAY亦分開兩個個別模式，一個是VS MATCH、另一個是PK MATCH，兩個都是對行二人對戰或單人與電腦對戰，只是第一個是進行比賽，第二個是進行十二碼射球。

REPLAY

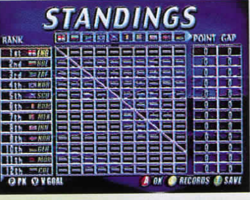
將記錄在VMS的精彩入球重播。

OPTIONS

改變遊戲所有設定和記錄及儲存等模式。

VARIATIONS

這模式本身亦分開三個模式，分別是「TOURNAMENT」、「LEAGUE」和「RANKING」三個模式，TOURNAMENT是個可選擇進行4、8或16隊的淘汰賽，最多可以有16人參加；LEAGUE就是聯賽模式，模





式最多可以選33隊隊伍參賽，最多亦可以有33人參加，選定參加人數後就會開始以聯賽制的方式進行比賽，勝利的一隊可得3分、和的各有1分、而敗的則0分，經過一個循環後得分最多的一隊便是冠軍隊伍。

RANKING是讓玩者進行挑戰賽的模式，選好隊伍後就會不斷進行比賽直到輸掉為止，之後就會顯示出玩者的實力評價。

新增項目



廠方在遊戲中增加了不少新項目，特別在INTERNATIONAL CUP時，會分開



上下半場，會有OFF SIDE(越位)，還會出現紅牌和黃牌等街機版沒有的元素。除了新元素外，遊戲亦可以用回街機版的秘技，即是可以用MVP YUKICHAN隊(雪人隊)、MVP ROYAL GENKI(外星人隊)和FC. SAGE隊，如果想知如果使用以上三隊特殊隊伍，可留意「秘密技攻」。

後記

遊戲不算得上是完全移植，因為遊戲的氣氛比街機版較差，那些震撼的觀眾支援聲變得非常細小，在中場爭球時簡直聽不到任何聲音，如果可以將這缺點改善的話，那樣遊戲便可稱得上完全移植，《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1》絕對是一隻擁有DC的人必買的遊戲。

TEXT: 日日野



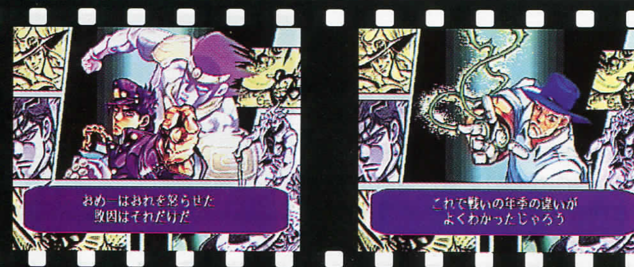
JO JO奇妙冒險

DC	
製造商:	CAPCOM
發售日:	11月25日 售價: 5800日圓
容量:	GD-ROM 記憶: 4 BLOCK

FIG/對應VMS/對應ARCADE STICK/對應震動PACK/對應MODEM

感動！不再透明的STAND！

相信心水清或有「蒲」開機鋪的朋友也會發現一個現象，就是近來較多遊戲機中心返了《JO JO奇妙冒險～給未來的遺產》，不單這樣，就連玩《JO JO》的人也多了。不言而喻，這亦是有賴先前PS版《JO JO》的造勢，眾所周知，DC版與PS版的相逕處是缺少後者的「SUPER STORY MODE」，然而，以「完•全•移•植」作賣點的DC版又有何特別之處？相信這亦是大家最感興趣的地方。





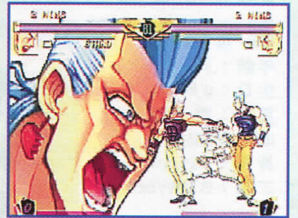


CHECK 1！為乜打餐死？

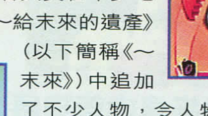
19世紀末，英國JOESTAR貴族收養了DIO為養子，可惜一心往上爬的DIO不惜用盡計謀來奪取家產，之後卻被第一代JO JO喬納森(JONATHAN JOESTAR)發現。後來帶上石面具的DIO變成了一頭不死怪物，喬納森亦修習了波紋力量，而一場命運的決鬥亦隨喬納森的自殺式大爆炸而落幕。

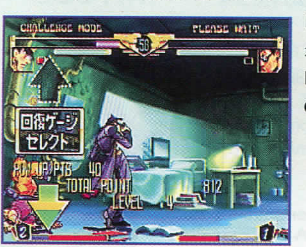
100年後，喬納森的後人承太郎無意間發現了自己擁有「幽波紋」(STAND)的能力，但其實這亦正是DIO復活的徵兆！由於DIO在大爆炸中把自己的頭套入了喬納森的身體才得以保存性命，而JOESTAR一族的後人亦因此擁有「幽波紋」的能力。然而，承太郎的母親賀莉因受到替身能力的反噬而身染怪疾，唯一的解救方法便是在50日內找出DIO並把他擊倒，於是承太郎與同伴便開這段埃及的戰鬥旅程････

CHECK 2！一碟兩味



不知是GD-ROM容量太大還是廠商有錢無「掟」駛，DC版一碟中是包含了第一作《JO JO奇妙冒險》及其所謂「新」作(我只覺是改良版)《JO JO奇妙冒險～給末來的遺產》，兩者其實在不少地方也有分別。首先在《～給末來的遺產》(以下簡稱《～末來》)中追加了不少人物，令人物陣容更見鼎盛。此外，《～末來》在不少細微處下個功夫，相比第一作，每人在SUPER COMBO使用時整個畫面也會震動，令招式更具迫力。而且，又例如在「N'DOUL」一版中是會有感歎號的提示，令玩者對危險的水柱位置更令瞭如指掌。同時《～末來》的人物更追加了3P顏色(按START掣選擇)。最後，不得不提DC版的最大「特色」是人物在遠近不同位置時畫面是可會ZOOM IN及ZOOM OUT的喲！(････)



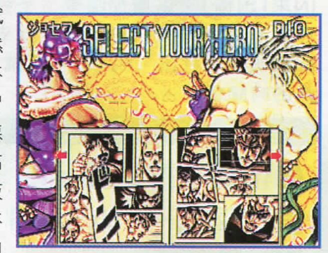




CHECK 3！特殊操作

技名	操作方法	效果
受身	吹飛中2個攻擊掣同按(能以控掉改變方向)	將倒地的情況解除迴避，回復站立地上的狀態
轉入	3個攻擊掣同按	能迴避對手的攻擊，存有被投擲的判定
ADVANCING GUARD	防禦中3個攻擊掣同按	把對手推開，宜作遭對手連續攻擊時使用
GUARD CANCEL	防禦中↓↘→+攻擊掣	取消防禦狀態，繼而攻擊對手
TANDEM ATTACK	↓↙←+緊按S掣不放，以3個輸入程式後放開S掣	同時操縱本體及替身攻擊

CHECK 4！有乜隱藏角色



猶記得PS版中隱藏角色眾多，試問DC版又怎可能無隱藏角色？然而，由於時間關係(實情係在下不才)，我們暫時只取得《JO JO奇妙冒險》中的隱藏角色，包括DIO、邪惡的化身DIO(SHADOW DIO)及誇高血統的JOSEPH JOESTAR(年青版JOSEPH)，但在下相信遊戲中的不止如此，因為在下曾在OPTION中看見「黃色節制」的背景樣子，難道････？(請留意本刊日後報導)







隱藏角色取得方法

角色名稱	取得方法
DIO	以承太郎完成遊戲
邪惡的化身DIO	以DIO完成遊戲
誇高血統的JOSEPH JOESTAR	以JOSEPH完成遊戲
其它隱藏角色	上網自己睇喇！

TEXT：時雨

電幻天使對戰麻雀SHANGRI-LA



在云云的美少女麻雀遊戲中，始終以動畫手法表現的佔多數。但隨着遊戲機機能的提昇，用多邊形製作美少女(而且是看得上眼的)已不是難事。再加上MOTION CAPTURE技術，畫面上栩栩如生的美少女自是有另一番難以形容的魅力。

DC	
製造商：MARVELOUS ENTERTAINMENT	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：6 BLOCK
TAB／MEM／1P	

你喜歡 POLYGON 美少女嗎？

遊戲系統

玩者要在SHANGRI-LA的電腦網路入面，和六個區域的管理程式進行對戰，而使用的對戰方式，就是大家都十分熟悉的「麻雀」了！當然，未來世界的電腦已發展到完全虛擬化，不論是玩者使用的OS(控制系統)，或者是那六個目標的管理程式，全都會以女孩子的形象出現在大家面前，非常之User-Friendly。大家別以為程式就一定冷酷無情，因為她們有自己獨特的性格，動作、表情都與真人無異，未來的網路黑客真叫人羨慕呢！(笑)

遊戲中玩者除了可以堂堂正正地作戰外，還可以使用各式各樣的PLUG-IN來「出術」，以增加勝率。不過要留意PLUG-IN是要「儲電」的，玩者越是能盡快將牌打出，PLUG-IN「儲電」所需的時間就越少。

故事背景



時代已是近未來，在灼熱的沙漠上，有一座有着亞洲那種集亂無章的風格，類似賭城拉斯維加斯的浮遊城市——「SHANGRI-LA」。它雖然只有數萬名居民，但連同大量的遊客和非法滯留者，經常都有數十萬人在這「欲望之城」內活動。「SHANGRI-LA」是由六個區域所組成，而區和區之間都有着一道叫「NETWORK GATE」的閘門連接。任何人想在CYBER空間之內由一個區域移動至另一個區域，都一定要經過這道「NETWORK GATE」。

現時在SHANGRI-LA內，極之流行一種叫「CYBER COLOSSEUM」的賭博活動，參加者(通稱CYBER WARRIOR)將載有人工思路的晶片送上CYBER空間中，然後和其他人工思路互相殘殺。被擊敗了的思路，會被勝利的一方吸收、溶合(OVERWRITE)，而最後剩下來的最強思路，會被冠以「NOBEL」的稱號，並成為暗黑市場內各大企業爭相搶奪的人氣商品。

玩者就是這些CYBER WARRIOR的其中一人，為了得到巨大的財富和名譽，而來到這個「SHANGRI-LA」……

PLUG-IN一覽

交換——在一局開始時換走不要的牌
時伸——可將打牌的時間限制延長
牌視——可透視對手的牌
增力——玩者勝出時所得點數加倍，輸時失去的點數減半
錯亂——令對手的思考發生混亂



■對戰是以1對1方式進行

6名系統管理員（+1人）大介紹

綠化環境推進保全區 管理程式——ASAKI
年齡：19
生日：3月13日
星座：雙魚座
血型：O型
身高：170cm
三圍：B83W58H85



總合醫療區 管理程式——AYUN
年齡：17
生日：12月14日
星座：人馬座
血型：A型
身高：160cm
三圍：B80W57H83





長期滯留者收容區 管理程式——SAYAKA
年齡：14
生日：6月4日
星座：雙子座
血型：AB型
身高：155cm
三圍：B75W56H83



治安維持設施集中管理區 管理程式——IZUKA
年齡：18
生日：1月11日
星座：山羊座
血型：B型
身高：163cm
三圍：B82W59H86



紅燈區 管理程式——KOTOMI
年齡：21
生日：4月27日
星座：金牛座
血型：O型
身高：165cm
三圍：B78W56H83



中央行政區 管理程式——MIRIN
年齡：17
生日：12月14日
星座：人馬座
血型：A型
身高：160cm
三圍：B95W60H89





操作輔助程式——MITSUBA
年齡：16
生日：8月1日
星座：獅子座
血型：AB型
身高：173cm
三圍：B89W58H86



TEXT：悟空

AERO DANCING F

エアロダンシングF

DC	製造商：CRI　售價：價格未定
	發售日：2000年春季發售暫定
	容量：GD-ROM
	1~2P/SLG/震動PACK、VGA BOX、MODEM對應

帶給你空戰的無限樂趣



《AERO DANCING》相信很多朋友已經玩過，因為大受玩家歡迎，所以廠方宣佈會將遊戲大幅強化後推出，而名稱亦定為《AERO DANCING F》，今集廠商除了將遊戲大幅強化外，還專程請來日本的航空自衛隊協助提供一些空戰上的知識，務求令玩家進入更真實的空戰之中。此外、廠方在遊戲名字的尾部加上一個「F」字，究竟這個「F」代表着甚麼呢？

「F」的最新情報



從手上的資料顯示，遊戲的開發度已有70%，相信遊戲很快便會和大家見面，而現在就先為大家介紹一下遊戲的各種最新情報，讓各位先睹為快。

上集系統



今集遊戲都是用回前作《AERO DANCING featuring Blue Impules》的系統和要素，如機師訓練模式，令玩家對遊戲的操作及其系統不會感到陌生；



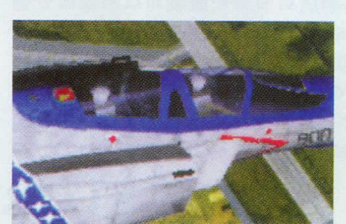
除了用回上集系統，遊戲當然會增加其他新元素給玩家，例如增加戰機的選擇數目，而且還會是些比較新型的機種，這對一些喜愛戰機的朋友來説無疑是一個好消息。

最新發表戰機型號



以下是廠方最新發表的三部戰機型號，一部是日本航空自衛隊的這級練習機「T-2」、第二部是舊式的攻擊戰機「F-4J」、最後一部就是比較新式，可應付種種不同的任務的「F/A-18C」，到現時為止廠方已經總共公佈了8種戰鬥機，相信日後定會增加更多的戰鬥機種，令喜愛戰鬥機的朋友更加是必買不可。

視點



遊戲的視點在今集都變得更加真實，比如玩家所駕駛的是舊式戰機（F-4J），當轉換成第一身視點時就會因為設計問題而不能看盡整個天空的情況，相反如果駕駛的是比較新型的戰機（F/A-18），因為新式的戰機設計上已經顧及到機師的視線問題，所以駕駛倉就以「淚滴型」的設計製造，令舊式戰機看不到後方位置的盲點消失，令機師在空戰時更能發揮出色的表現。

手動重播



REPLAY對現在的戰機或賽車、甚至其他遊戲，可以說是一個不能缺少的系統，而《AERO DANCING F》當然不會缺少這項功能，而且比其他遊戲的RAPLEY系統更加多樣化；以往部大送份遊戲的REPLAY只可以重播，不能將畫面後退或前進，隨着更多遊戲設計者將REPLAY的功能提升，現在很多遊戲的REPLAY都已經有非常多的功能，將畫面後退前進已是一件普通的事，現在還可以將畫面放大或縮小，亦可以將REPLAY畫面記錄在SAVE卡上，功能比以前的多很多，而《AERO DANCING F》的REPLAY功能比這些更多用途，大家可以從圖片中看到遊戲的REPLAY畫面左邊有一行很多選擇的功能掣，除了定鏡、前進後退和記錄外，還可以選擇REPLAY時播放的音樂和其他未知的功能掣，相信這定會增加玩家對遊戲的愛戴。



極秘畫面



大家從下圖可以看到畫面是一架戰機，但背景卻不是天空而是放有一部大電視的室內，大家必定會問這究竟是甚麼回事，從戰機的型號估計，相信遊戲可以用回前作的記錄，使用回前作的戰機，而背景……相信是遊戲一個特別模式，這模式可以讓玩家在一個背景像室內或其他地方遊戲的模式，而且可能還會有敵人的出現，這種在室內進行的迷你空戰，玩家定必玩過不亦樂乎。

TEXT：時雨



DEATH CRIMSON 2——蜜蜂針之祭壇

「最下位帝王」再臨！

DC
製造商：ECOLE
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：5 BLOCK
STG／MEM／1-4P

「史上最惡之槍GAME」傳說



■這些就是SATURN版《DEATH CRIMSON》的畫面，嚇人吧？

在日本遊戲機雜誌《Dreamcast Magazine》的前身《Saturn Magazine》中，有一個供全體讀者為遊戲評分的專頁——《Sega Saturn讀者Race》。記得當時每期最受注目的，不是TOP10的排名，而是到底有沒有新遊戲可以將最低分遊戲《DEATH CRIMSON》從「最下位帝王」的寶座上拉下來。結果直到最後一期的《Saturn Magazine》內，《DEATH CRIMSON》的地位仍是穩如泰山。無他，試問一隻將「POLYGON爛到無可再爛」、「敵人的攻擊可以在5秒內致玩者於死地」和「雖然已調整過光線槍但仍是會射歪的操作性」等「特色」合為一體的遊戲，怎可能脫離「最下位帝王」的位置？

傳說終於再現！



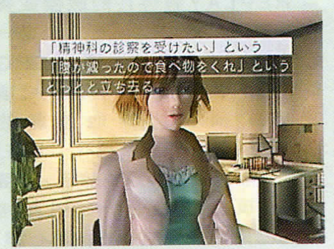
■超美麗POLYGON，帝王的進化果然令人嘆為觀止

經過3年的歲月，《DEATH CRIMSON》竟以「世紀末大魔王」的身份，再次在DC上降臨！但所有玩過第一集的人，在看到了這隻《2》後，都不禁要驚嘆（或感嘆？）「帝王的新裝」質素之高。在DC的強大機能輔助下，《2》的畫面要比《1》好上1,000,000倍（筆者主觀數字）。有舊玩者可能會批評：「這不是帝王應有的質素！」（笑），但各位不用擔心，《2》的遊戲內容和《1》一樣，都是充滿了其帝王之本色，現在就讓筆者一一介紹吧！

將AVG和STG融合了的STORY MODE

這是遊戲的主要部分，玩者要在射擊和冒險遊戲之間穿插，為解開前作無人能理解的故事之謎而努力。AVG的部分是分為2D和3D兩種的，前者的內容以和其他NPC談話為主，有時亦要回答對方的問題，不同的答案可能會導致之後的劇情亦會有所不同！而後者大家要在廣大的3D地圖上進行探索，當中更有解謎的成份，不過要小心帝王的謎題絕對不是普通人可以解開的，少點根性也不行。





■人物雖然是用POLYGON製作，但他們只會「企定定」，不會有任何動作……



■在博物館內探險和解謎

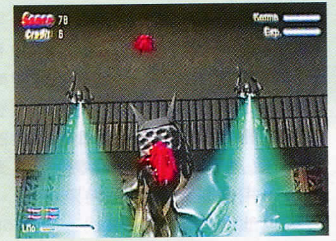
戰鬥開始！

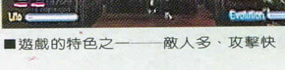
在帝王的世界裏，一般人覺得是理所當然的事，都有可能被徹底推翻。原因？「因為它是帝王，所以什麼都可能。」

「騎呢」系統其一——視點要手動

一般的槍GAME，其視點都是固定的，玩者在激戰之中不用（亦不可能）去理會。但《DEATH CRIMSON 2》為求真實起見，即是敵人在畫面以外，他們的攻擊仍是有效的！因此玩者只要一見到在暗角處有敵人活動，便應立即用十字掣去移動視點，重新捕獲敵人在眼前。







■遊戲的特色之一——敵人多、攻擊快

■射中敵人要害的動作非常搞笑

「騎呢」系統其二——無敵時間欠奉

當玩者被敵人打中後，大部分遊戲都會設定一段無敵時間，令玩者不致於被電腦「屈機」。不過《DEATH CRIMSON 2》為求真實（又是這個原因），是不會有這些仁慈的系統的！所以大家被敵人來個4、5HIT的COMBO後，別怨人沒有預先提醒你。

「騎呢」系統其三——自創「中槍」音效

只有「帝王」才想得出的玩意。當玩者在遊戲內受傷時，都會發出一段慘叫或者是咒罵的說話。不過這段聲音原來是可以替換成玩者自己的！方法是利用語音遊戲的先驅《SEAMAN》附送的咪高峰（現在已有散賣），來錄下自己的聲音存入VMS內，之後當玩者被擊中時，就會出現玩者的聲音了！不止這樣，玩者更可以上網下載其他人的聲音來使用，當中更包括了湯川專務的叫聲（！），絕對說得上是遊戲界的創舉！



TEXT：SAM

PS2 製造商：NAMCO
售價：未定
發售日：預定2000年3月4日
1P～2P/FIG

移植？NO WAY！這是進化。

通常一些遊戲作品在不同機種中推出，我們都稱之為「移植」。「這隻遊戲的移植度有幾高呢？」「移植到這台主機會不會好D呢？」，全都是人們對作品移植上的疑問。不過這次PS2版的《鐵拳TAG TOURNAMENT》則提出一個新概念，那就是本遊戲並不是一般的移植作品，其範疇已超越「移植」，正常來說，可以利用「進化」二字來形容。因為在NAMCO已公開的PS2版《鐵拳TAG TOURNAMENT》的開發圖片中看到，其中有部分地方是比起業務版的來得更精細、更完美，所以與其說是「超移植」的話，倒不如利用一個新名詞「進化」還來得貼切得多。

不是簡單的移植，而是「進化」！

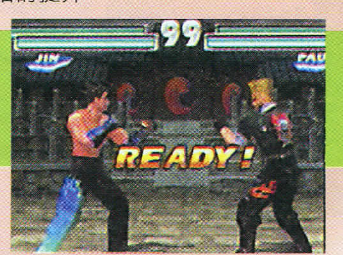
相信許多人都有玩過業務版的《鐵拳TAG TOURNAMENT》，其中最吸引人的地方當然就是那個即時換人的系統，而現在除了可在遊戲機中心玩外，便要留待明年3月與PS2同步推出的PS2版《鐵拳TAG TOURNAMENT》了。不過到現在為止，有消息傳出PS2有可能會延期推出，如果這是事實的話，那就太令人失望了。

進化的第一步 -- 圖像質素的提升

由於業務版的《鐵拳TAG TOURNAMENT》是採用SYSTEM 12的底板，其圖像質素只會是PS的水平，不過PS2版本的《鐵拳TAG TOURNAMENT》則是採用與主機同名的新底板「PS2」，再加上以每秒一千三百萬個多邊形作為支援，因此作品在圖像質素方面，絕對得到大幅的提升。















PS2版

進化的第二步 -- 背景中增加觀眾

以往的鐵拳作品，雖然戰鬥場地十分美輪美奐，可是始終是少了一種東西，哪是什麼呢？那就是觀眾。大家試想想，兩個功夫高強的人在街上戰鬥，何解不會驚動人們出來觀戰的呢。所以NAMCO就這一點，在PS2版《鐵拳TAG TOURNAMENT》中加入了觀眾這元素，不過大家也不要以為他們到時只會是「紙板公仔」，查實他們也會有動作的，並會在背景中做出一些打氣的動作，令戰鬥場地更具氣氛、更有真實感。



■增加觀眾後，令到戰鬥場地更具真實感。

進化的第三步 -- 仔細部分的表達

如果閣下有留意的話，都會發覺雖然業務版的《鐵拳TAG TOURNAMENT》已十分完美，可是還有些地方是美中不足的，所以NAMCO便在PS2版本中加入了不少細緻的部分。戰鬥場地方面，在業務版其中有一個是以大平原作為戰鬥的場地，不過在PS2版本中便作出了少許變動，將原本的大平原改為大草原，地上再不是空曠一片，而地上的草更會風向轉變而隨風飄盪。另外還有變動的部分就是角色服裝的表達，在PS2版本中由於會表達風的變動，所以角色的服裝亦會隨著擺動起來，就連角色的頭髮也會隨風飄揚，另外角色的表情亦會作出多姿多采的表達，例如勝利時的喜悅表情、被攻擊時的痛苦表情都會一一表達出來。



■在PS2版中加入了草的元素



■留意角色的服裝和頭髮都會隨風飄蕩



■看看阿PAUL的表情，不知是否很痛苦的呢？



■凌曉雨的表情可愛嗎？

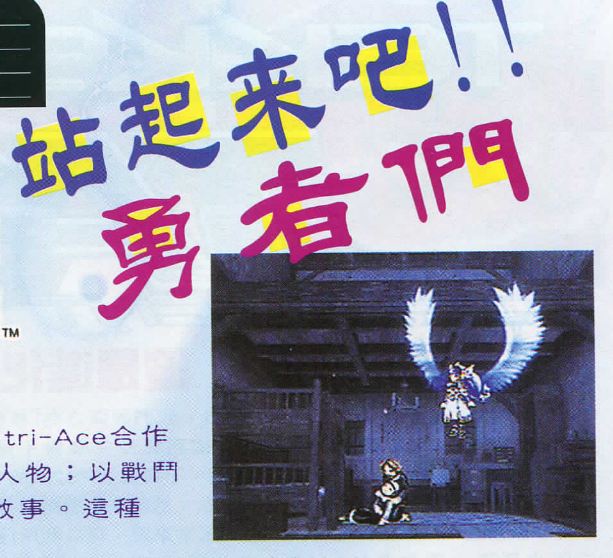
TEXT BY MS

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル

VALKYRIE PROFILE™





序幕

一隻以「神話」作主題的RPG即將誕生，這隻由ENIX與tri-Ace合作推出的《VALKYRIE PROFILE》，遊戲角色為北歐神話的人物；以戰鬥女神Valkyrie為首，在人界找尋死者靈魂導向天界的故事。這種「FANTASY」的世界，叫人感到興奮。





◆Valkyrie奉命到人界去

◆奧汀得知「神之黃昏」即將降臨

神界偉哈娜為北歐之神奧汀的領土，由於他得知大戰「神之黃昏」即將降臨在這世界，而敵對的華恩神族亦開始蠢蠢欲動，為了應付「神之黃昏」，奧汀便派遣自己的女兒Valkyrie到人界(即地上界)找尋優秀靈魂。對於神界來說，人界可是個黑暗的地方，戰爭、貧困、疾病、殺戮等等都處都看得見，Valkyrie為了拯救英雄們的靈魂而踏上了旅途，聽取靈魂的聲音；將他們淨化；並養育他們成為神界戰士。

嶄新系統

《VALKYRIE PROFILE》的嶄新系統，就是遊戲擁有難易度的選擇，一直以來並不多RPG有這個系統。在遊戲開始時，玩者需要決定遊戲的難易度，當中分別有「EASY」、「NORMAL」和「HARD」三種，選擇不同的難度；在遊戲上會有不同的變化，就如登場人物、經驗值等等，一般來說以「NORMAL」為最基本的。其變化內容可參考右表：

變化內容	EASY	NORMAL	HARD
經驗值	多	普通	普通
ITEM	少	普通	多
CHAPTER	短	普通	短
迷宮	少	普通	多
登場角色	少	普通	＋α
初期LV	固定	固定	LV 1
ENDING	BC	ABC	ABC

New Game

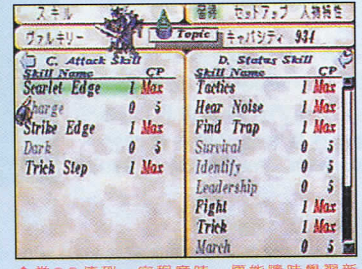
難易度設定 Easy Normal Hard

より深くゲームに溺れてしまいたい人にお勧めです。
ですが、遊ぶのではなく挑戦する覚悟で選択してください。

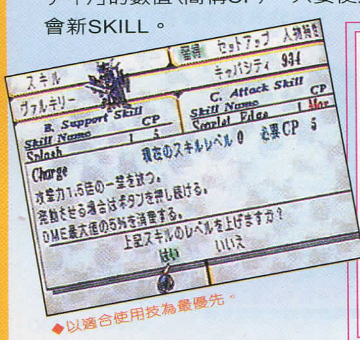
【入手経験値 ：普通 】
【アイテム類 ：多い 】
【1チャプターの長さ ：短い 】
【ダンジョン ：多い 】
【登場キャラクター ：＋αあり 】
【初期レベル ：全員LV1から 】
【到達可能エンディング ：A・B・C 】

SKILL

角色們均會擁有自己的SKILL(技術)，就如回復異常、攻擊輔助等特殊能力，可是這些特殊能力並不是在開始時已懂得使用，一切都要從戰鬥中取回來的經驗才能學得。每當角色們LEVEL UP時，均會取得一個叫「CAPACITY(キャパシティ)」的數值(簡稱CP)，只要使用特定的CAPACITY值便能學會新SKILL。



◆當CP值到一定程度時，便能隨時學習新SKILL。



◆以適合使用技為最優先。

四種不同SKILL

1) REACTION SKILL
解說：除了能回復HP和MP之外，也能回復中毒和異常狀態。

2) SUPPORT SKILL
解說：是攻擊輔助技，能設定為追加攻擊之技。

3) ATTACK SKILL
解說：比通常攻擊更強的技，就如一擊必殺。

4) STATUS SKILL
解說：能夠令角色的能力上升之技術。

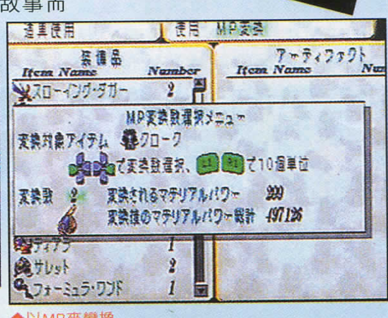
ITEM 作成

遊戲中從沒有購買道具和武器這回事，因此在人界的村落中是不會有宿屋，一切道具和武器均要在迷宮內拾回來，或是利用Valkyrie製造出來。每當Valkyrie在迷宮內拾到道具，都可利用她的MP來變換新武器，這些新的武器更會因應故事而進行變化。

◆先在迷宮內拾道具



◆在戰鬥中使用



◆以MP來變換

神界與人界

由於遊戲中共有兩個不同世界，所以兩者的時間流逝均有不同，在神界的時間以CHAPTER作時間單位(即是「章」)，而1個CHAPTER相等於人界20~∞Period，完因故事的需要而定，可能神界的1個CHAPTER相等於人界的1個月時間，又可能相等於數個月。

神界 1 CHAPTER
時間
人界 1 Period

Valkyrie每當進入一次市街或迷宮時，均會消耗1 Period，若是要令同伴回復體力及瀕死狀態，就需消耗1-3個Period不等，因此要好好利用在人界時的時間。當完成1個CHAPTER後，就會顯示同伴們在神界戰鬥時的結果。

聽取靈魂聲音

Valkyrie受命到人界後便開始聽取人類靈魂的聲音，從而第一時間捕捉他們，當她遇上靈魂時解決他們的不捨心情，並成為Valkyrie的同伴之一，然後經詔無數的戰鬥令靈魂們成長，最後將有實力的靈魂帶回神界，這就是遊戲中主角Valkyrie的工作。

聽取靈魂聲音
捕捉靈魂
使靈魂成長
轉送神界

◆Valkyrie細心靜聽人類靈魂之聲

村落與迷宮

遊戲主要由兩種不同的地圖來構成，基本上街道與街道之間的移動會由3D表示，而街道和迷宮均會以2D來構成。由於Valkyrie擁有飛行的能力，所以她在人界活動時先在空中飛翔，並根據畫面右下方表示的MINI MAP來確認位置，着陸後進入市街時，畫面就會變成2D橫向捲軸。


◆3D的移動


◆2D橫向捲軸畫面表示

戰鬥系統



在迷宮內均會遇上不少MONSTER，當Valkyrie與這些MONSTER接觸，就會立即與其進行戰鬥，戰鬥以TURN制來進行，即是己方角色在1 TURN行動完畢後，第2 TURN便由敵方行動，不過有些戰鬥是擁有TURN數的限制，若是沒有限制的TURN數便會以「∞」來表示。



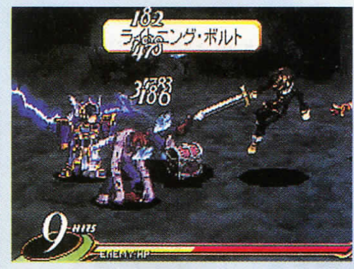
自由揮放的連續技

在己方回合中玩家可自由向敵方作出攻擊，當攻擊次數為2以上，就能成為連續技，連續技發動後其「決定技BAR」就會儲蓄起來，HIT數越多其最後發動的決定技就越強。玩者可利用按鈕的組合來自由組合角色們使出的技，從而使出很多不同的連續技。



戰鬥畫面看法


◆強勁的決定技


◆自由組合的連續技

戰鬥流程解說

角色的配置：□＝Valkyrie/ △＝角色A/ ○＝角色B/ ×＝角色C



Valkyrie女神

遊戲中的主角，由於她善於戰鬥，有女戰神之稱，並善長使用劍系武器，其職責是帶領人類的靈魂導向神界。

題外話——初回限定版

說開又說，《VALKYRIE PROFILE》的初回限定版，會隨着遊戲附送鉈錶一隻，這鉈錶下更會印有《VALKYRIE PROFILE》的Logo，手工非常精細，絕對是FANS必要的東西，都說過原裝是貴得來是有價值的。





撰文：南風•濁

PS
製造商：square
發售日期：12月16日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
AVG／MEM

Parasite Eve II
パラサイト・イヴ 2

變種怪物再次氾濫！

由RPG變成AVG的遊戲不多，因為RPG實在花了太多時間去打怪物儲經驗，而且一個接一個的任務令劇情受了很大的限制！難免變得公式化，就如台灣的武俠RPG般。事實上，《Parasite Eve 2》的劇本越來越講究細緻，變造AVG或者ARPG都絕對是件好事，而且野村哲也的畫不用來做劇力迫人的AVG就實在太浪費！到底《Parasite Eve 2》的故事如何？最新的人物設定又是何樣子？現在筆者立即為大家詳述一下。

解謎之四 KEYWORDS！

今次《Parasite Eve 2》的舞台仍舊是稱為L.A.(ロサンゼルス)的地方，時間是上一集PE後三年，平靜之L.A.突然被類似上集的怪物NMC(Neo Mitochondrion Creature)佔據了，其動機完全不明！比起上集的怪物EVE這樣明確的敵人實在大有分別。究竟所謂NMC是甚麼東西？牠與上集的EVE又有何不同？請各位等等！事實上，《Parasite Eve 2》有許多名詞和上集的事件，所以要清楚地說明《Parasite Eve 2》就必須加入一些名詞解釋，好讓大家更易理解事情的來龍去脈。筆者把解釋分為以下四部份；



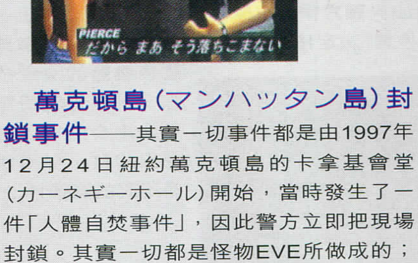
何謂「NMC」——NMC全名為NEO MITOCHONDRION CREATURE，所謂MITOCHONDRION即「粒腺體」，是生物細胞內產生能量的主要組織，而怪物NMC就是「粒腺體」發生異變後的「產物」，那些異變的生物外貌會完全扭曲！全個美國正受著NMC的威脅。原則上，NMC都是由人類或動物所變化出來的，因此牠們都帶有少許本來面貌，但在令集裡出現的NMC外貌大都呈蝙蝠形，有些更於口內長有大炮！這樣人工化的東西是否意味著NMC都是人造的？





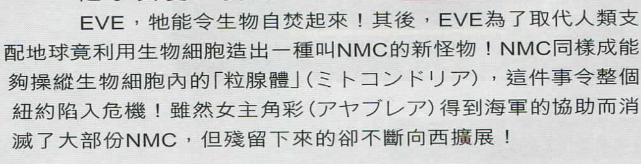






前作

萬克頓島(マンハッタン島)封鎖事件——其實一切事件都是由1997年12月24日紐約萬克頓島的卡拿基會堂(カーネギーホール)開始，當時發生了一件「人體自焚事件」，因此警方立即把現場封鎖。其實一切都是怪物EVE所做成的；「人體自焚事件」發生前，正在會場舞台上表演的女演員身體忽然起了異變！變成了可怕的EVE，牠能令生物自焚起來！其後，EVE為了取代人類支配地球竟利用生物細胞造出一種叫NMC的新怪物！NMC同樣成能夠操縱生物細胞內的「粒腺體」(ミトコンドリア)，這件事令整個紐約陷入危機！雖然女主角彩(アヤブレア)得到海軍的協助而消滅了大部份NMC，但殘留下來的卻不斷向西擴展！



獵人的獎金「BP」——每當M.I.S.T.的獵人打倒一隻NMC時都會有報酬，那報酬就是所謂的「BP」，BP不能對換現金，它是一樣電子金錢而且只能夠用作買武器、醫療用品以及防具等等。事實上，M.I.S.T.因為顧慮到獵人們的出身以及其他許多的問題，所



以M.I.S.T.是絕不會供應槍炮給獵人們，而身為獵人的就要用BP來買自己愛用的武器。此外，在上一集裡，若要與基地聯絡並獲得情報就必須在「SAVE POINT」中才有電話打，但在今集卻在其餘許多地都有得打電話！而且電話的外貌跟上集有點不同，大家不妨留意一下。



謎之特務機關M.I.S.T——所謂M.I.S.T.全名是MITOCHNDRION INVESTIGATION AND SUPPRESSION TEAM，它們的職責在於鎮壓以及調查怪物NMC，政府也是為了防範像萬克頓島的事件再發生而成立此機關。但M.I.S.T.的存在就絕對是高度機密，只有極少數高官才知道此事，因為政府怕公開了有關NMC的事會驚動到市民，所以一般人是不知道有NMC這樣怪物存在。而每當M.I.S.T.完成任務之後，政府都會說成是FBI所造的，可見其機密程度相當高！在M.I.S.T.中工作的人員共十二個（當然包括主角彩），負責狩獵NMC的人叫做「HUNTER」共七人，雅娜是其中之一。另外的職位分別是情報處理搜查官、武器管制官和兩名化學分析搜查官。他們所管轄的範圍不單只是L.A，連L.A附近地帶也要負責。





M.I.S.T.要員大起底！

雖說M.I.S.T.的所有情報都屬高度機密，但筆者神通廣大仍然能收到相當可靠的情報，現在先說工作人員的資料；

主角雅娜（アヤブレア）——自從三年前的「萬克頓島封鎖事件」後，雅娜體內與常人有異的粒腺體甦醒過來，因此她具有令生物自焚的特殊能力。但與此同時，彩很怕這樣危險的異能會不經意地傷害了同伴，所以她毅然離開警隊並加入了設立於FBI內的M.I.S.T.幫手對付NMC。由於雅娜擔心體內異常粒腺體失控，所她只好經常壓抑自己的感情，亦因此令她看起來好像很冷酷。此外，受粒腺體異變影響，彩身體好像停止了成長似的，她現在的外貌仍舊保持二十七歲。





上級特別搜查官阿力（エリック）——主角雅娜的直屬上司，他會在現場作直接指揮及收集情報，但通常情況下只會用電話聯絡部下。阿力為人冷靜沉著，下屬對他敬重之餘又帶點輕視。



為了復仇的魯柏多（ルバード）——魯柏多是FBI組織犯罪科的搜查官，本來是個相當和緩的人，但在「萬克頓島封鎖事件」時他全家人慘遭NMC殺死！自此以後魯柏多整個人都變了，他把所有事情都放棄，全心全意就只為了滅絕所有NMC！但有一點很奇怪，魯柏多對主角雅娜好像抱著一份與別不同的感情，除了經常幫助雅娜之外還在精神上支持她！到底在他們背後隱藏著甚麼？



天才情報員比亞斯（ピアース）——M.I.S.T.的重要情報員，在雅娜剛被發現有異能的時候，很多人都不敢接近她，但比亞斯卻給了她許多支持。以往，比亞斯曾是黑客（即非法進入別人網頁偷竊資料的人），所以他懂得很多收集情報的方法。現在比亞斯終日埋首電腦，所以他很少朋友，但為了雅娜，他可以赴湯蹈火亦在所不辭！

武器控制員茱迪（ジョデイ）——M.I.S.T.的武器控制員，對電機工學很有研究（女孩又怎會懂科學呀？），可惜經常口若源河，一開口就喋喋不休！但她對獵人們都很信任，為人亦很友善。



TEXT：悟空

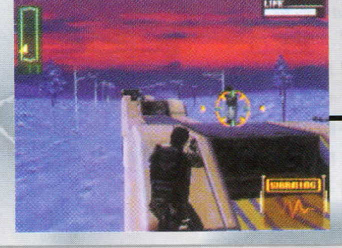


PS	
製造商：SCEI	售價：5800日圓
發售日：2000年1月27日（暫定）	
容量：CD-ROM x2容量：1 BLOCK	
1P/AVG/DUAL SHOCK對應	

是否似曾相識？



遊戲的題材給筆者的感覺就像一套曾經在香港上映過的外國電影，中文名字叫「末日戒備」，同樣是一男一女作主角、一名前蘇聯軍官的奸角、一輛載有核彈的列車；有看過的朋友一定知道筆者所說的是那一套，而遊戲又是以一男一女作主角，在豪華列車上破壞敵人的詭計。雖然抄襲題材的嫌疑很大，不過只要是好玩的遊戲根本無須理會她是不是抄襲作品，現在就為大家介紹一下遊戲的故事和基本出場角色。



登場角色介紹

遊戲中會登場的角色當然不只三人，不過筆者暫時會以遊戲的男女主角和奸角的背景介紹為主，以下就是故事三位中心人物的背景介紹。

最後的生還者——JACK

美國空軍少尉，大學畢業後加入了美國空軍，後被NATO組織派去「Blueharvest」上執行保護大使的任務。曾經參加過多次戰事，除擁有一定的經驗，其觀察力、決斷能力都非常優秀，而且亦有敏捷的身手，在任務事件都能將戰鬥能力發揮到最高。



一流的神槍手——CHRISTINA

就讀於巴黎大學的大美人，也是法國射擊代表隊的副隊長，正準備參加來屆的奧林匹克射擊賽，卻被扯進這件突如其來的襲擊事件中，不過因為自己有一手很好的射擊能力，所以幫助JACK不少忙。



瘋狂的支配者——BORIS



神秘集團的領導人，他以前的身份是蘇聯保安委員會海外特殊工作員，負責調查各國的軍事武器情報，在蘇聯解體後就變成一個專門向發生戰事的地方售賣武器，絕不容許下屬出現過錯或失敗，是個瘋狂的人。

遊戲故事

北大西洋條約機構North Atlantic Treaty Organization（簡稱NATO），屬於此機構的一輛高級豪華列車「Blueharvest」，正在載送一名前俄羅斯駐法國大使回國，卻在烏克蘭國境內受到不明來歷的集團襲擊，而接受保護該名大使任務的NATO軍除了主角JACK外所有人都在瞬間被完全殲滅，這班人為何要襲擊列車？大使又會否有性命危險？





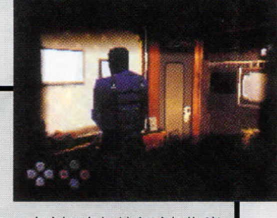
戰鬥

遊戲的戰鬥方法是在「Blueharvest」內不斷前進將敵人打倒，而方式有武器和徒手，武器攻擊亦有距離之分，如果用槍射向距離比較遠的敵人，那敵人受到的傷害會較輕，相反攻擊距離是比較近的話，敵人受到的傷害亦會較深，另外角色還可以作出左右回轉的回避動作。而沒有武器在手時，角色便只有徒手向敵人攻擊，但敵人不一定會和角色進行博擊，如果他手上有槍的話便會向角色開火，不要以為會有公平這回事。



故事舞台





因為遊戲的故事都是發生在「Blueharvest」列車上，所以舞台都會圍繞着整部列車進行，由於列車的設計非常大，所以遊戲的舞台亦會非常大，不過遊戲並不會只局限在列車內部進行，有時亦需要在列車頂部進行遊戲，而何時會在甚麼地方進行，便要看遊戲的故事發展。



解謎成份

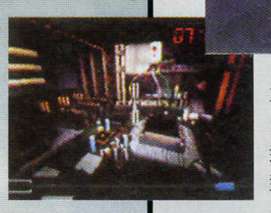
AVG遊戲的傳統，遊戲中有時會出現一些謎題要玩者去解決，例如要在限時之內將一個即將爆炸的炸彈解除，而解決方法就要四周去探索，但解謎的方法亦未必是需要道具，有時是要向敵方的人打探才會出現，所以遊戲的解謎成份亦相當高，玩家定要多用自己的腦筋。





多種迷你遊戲

除了解謎，遊戲中亦存在一些迷你遊戲，遊戲的種類非常多，例如要角色穿過一個充滿警報系統的房間，又或者是將逐漸迫近的列車上跳過來的敵人擊倒；除了以上所說的，遊戲還有其他不同種類的迷你遊戲等待玩家去發現，待遊戲推出後玩家便可親自去感受和嘗試一下這些有趣的迷你遊戲。







後記

可能是近期才看過該套影片關係，筆者始終覺得遊戲的題材和影片的題材非常相似，最深刻就是那幕一隊軍在一輛列車跳過另一輛，然後將車上所有軍人殺死，剩下的只有那名預早收賣了的軍管，但不論廠方是否以這影申為題材，只要遊戲推出後的效果是好的話，就算真的是抄襲根本都不是甚麼問題，非常期望遊戲的推出，而遊戲的介紹亦會到此為止，待遊戲再有新消息公佈時本刊定必第一時間為大家送上。



撰文：南風•濁

PS
製造商：SCEI
發售日期：預定2000年2月24日發售
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
RPG／MEM

POPOLOCROIS ポポロクロイス物語 II

波洛古羅斯物語2

和平日子過三載，冒險又再接踵來！

雨過天清的兩年間

相信大家都認識《波洛古羅斯物語》這隻遊戲，它的續隻經已決定在來年二月尾發售，但筆者仍舊會不厭其煩地說一次《波洛古羅斯物語》的故事，然後才開始講《波洛古羅斯物語2》。

很久以前，有個叫做「波洛古羅斯」(ポポロクロイス)的小王國，而故事主角就是這王國王子——比多羅(ピエトロ)。他一直以為自己的母親已經死去，但在他十歲生日那年嚇然知道了真相；原來比多羅的母親沙麗阿(サニア)並不是死了而是被人稱「冰之魔王」的人捉走了！其實沙麗阿是龍的化身，她認為自己有責任去消滅冰之魔王而與他大打出手！結果當然是戰敗了，連她自己的靈魂也被囚禁著。現在比多羅知道此事後打算立即出發救人，與比多羅一同上路的還有「森之魔女」娜路斯阿(ナルシア)和嘮叨魔王(ガミガミ魔王)，他們一行三人與冰之魔王展開大戰！可惜實力仍是有限，好彩最後比多羅體內的「龍之力」甦醒過來！再加上他母親的幫助終於戰勝了魔王。而《波洛古羅斯物語2》就是發生在這件事的兩年後・・・

繼承王位大個仔！全新物語有發揮！

自那件事之後，不經不覺過了兩年，波洛古羅斯王國決定讓比多羅繼承王位，但他必須接受一次考驗；在波洛古羅斯王國中，但凡繼承王位者都要到王族預設的地洞內拿取一個叫「智慧之王冠」(知恵之王冠)才有資格座上王位，於是，比多羅在愛人娜路斯阿的陪同下前往洞穴，不過這個始終是為了考驗王子的試練，所以其他人一概不得插手。憑著比多羅的勇氣和實力最終都能取得王冠！順利地成為波洛古羅斯王國國王，而且他更深受人民愛帶來！可是，和平的日子就只有短短的三年，黑暗之風又再吹襲波洛古羅斯王國，全新的物語就此展開！



天高海闊的世界

介紹今集物語之前筆者想先和大家說說今集的世界及一些新地方，好讓大家更易明白今集的故事內容。在上集出現的地方和村莊全都得以保存之外，《波洛古羅斯物語2》還加入了有許多新地方，當中包括超文明國保利洛(ブリオニア)和它的廢墟、海邊之城巴斯拉(パーセラ)、每日都歌舞昇平的羅馬拿國(ロマーナ)、風車之村文地奧(マンセル)以及住滿了龍的龍之國等等，





現在

總之世界的廣闊度有增無減！而且波洛古羅斯王國本身亦因時間的流逝而有所改變。此外，主角比多羅會再一次遇上以往和他並肩作戰的同伴，故事還會描述比多羅與森之魔女娜路斯阿之間的感情，精彩物語隨時開始！



事件的開端

王子比多羅做了國王後的三年，黑暗勢力又再出擊！事件發生在海邊之城的某個礦洞中，有位名叫拿高的礦夫被聘到該礦場工作，但想也想不到那個礦場原來與某些龍穴相通，礦夫們不慎惹怒了惡龍而遭受到襲擊！拿高為了讓同事先走而導致自己被困礦洞中。這件事很快就傳到比多羅耳邊，由母親沙麗阿口中得知龍也有分善良與邪惡的，於是他次定去海邊之城走一趟。就是這樣，比多羅又踏上冒險旅程。





登場人物完全睇！

《波洛古羅斯物語2》中出場人物除了上集的白騎士、有份打冰之魔王的嘮叨魔王及娜路斯阿外，更加入了好些新人物如芝樂加公主、女射手里安娜和龍之子卡布等活潑生動的角色，令《波洛古羅斯物語2》更加熱鬧！由於中心人物是主角比多羅和女角娜路斯阿，所以現在筆者先介紹他們，其餘的留待往後再談。

主角比多羅——眾所周知，他是波洛古羅斯王國的王子，現在是一國之君，比多羅為人正義感強，絕不會見死不救。由於他是人與龍所生的兒子，因此比多羅體內也有著龍的血統。



女主角娜路斯阿——娜路斯阿是森林魔女，但別以為做魔女就事必要大奸大惡，她絕對是個心地善良的女孩子。現在娜路斯阿與家姐基路坦（ギルダ）同住，雖然娜路斯阿一直心愛著主角比多羅，但基路坦向她再三叮囑說魔女是絕不可與人類相戀，這樣令娜路斯阿深感困擾。到底他們之間能否有結果？

戰鬥場面大變動！

在今集的戰鬥中，不論是魔法運用還是必殺技方面都與上一集有著許多不同之處，例如這次轉用了「以速度決定攻擊次序」的戰鬥系統，在畫面右上方可以清楚看見一條表示人物速度的「BAR」，當那條「BAR」儲滿時代表所屬角色可以發動攻擊，這個系統跟名作《GRANDIA》一模一樣，有玩開此GAME的朋友相信會更易明白此系統。另外，玩家大可選擇自己喜愛的角色來戰鬥，而且《波洛古羅斯物語2》是沒有所謂戰鬥畫面這回事的，因為一旦遇上敵人便會立即在此地開戰！這個模式也是和《GRANDIA》相近。至於其餘的變動如下；





奇幻世界的人和事

波洛古羅斯王國裡，每個人的感情都好像特別豐富似的，他們會用語言、表情甚至身體去表達自己所想的意思，今集更加入了「流汗」和「發怒」令遊戲更趨逼真！在故事中，除了主線之外還會有許多特發事件出現！例如在超文明國保利洛的廢墟上就有一些特發事件出現，這些事件不一定要完成，但卻為遊戲增添了不少樂趣！有玩過《波洛古羅斯物語》的朋友應該知道遊戲中有不少「土產」，而且還有一個叫「土產屋」的地方讓你存放土產。今集亦不例外，若你仍舊保留著上一集的「爆機檔」，你所收藏的土產將會全數齊集於「新土產屋」中！如果真的能集齊的話，在爆機時說不定會有某些特別畫面啊！



魔法與特殊技

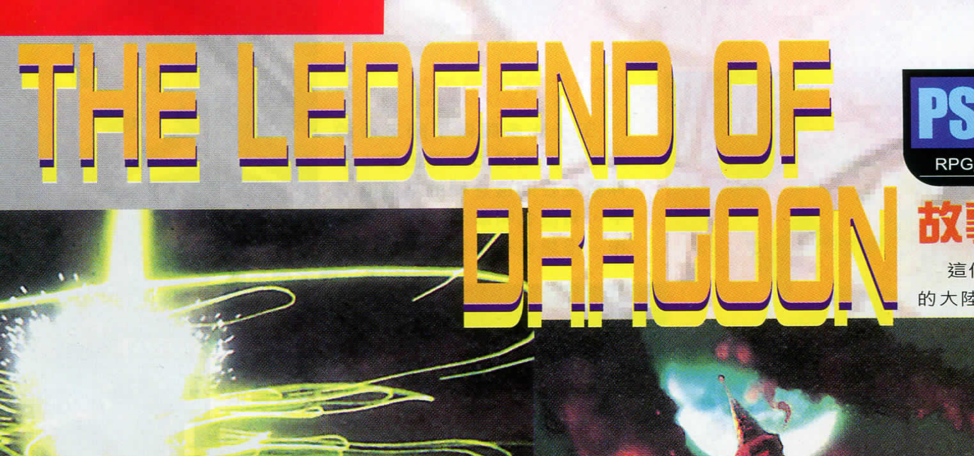
在上集裡，使用魔法與特殊技是完完全全的兩回事，連大家所消費的點數都不同。但在《波洛古羅斯物語2》中，玩家大可以多用些特殊技了，皆因今集的特殊技是消費「MP」，與魔法的消費一樣，而且特殊技使用得多的話級數會有所上升，令其威力倍增！

作戰細則

在戰鬥中除了可以選擇「每回指示」(即每一個回合都給予新的指示)之外，玩家亦可選擇「自由戰鬥」、「全力戰鬥」、「先打強敵」、「集中攻擊」、「不用特殊技」以及「全力防禦」等一大堆指令。除此之外，你更可採用「全隊自動作戰」或「個別隊員自動」，情況如同《魔劍美神》般，當然大前題是你有信心把戰鬥交給電腦嗎？在戰鬥中玩家能夠隨時查看裝設表及各人的狀態。

TEXT：赤目黑龍

THE LEDGEND OF DRAGOON



PS	
製造商：Sony Computer Entertainment	
發售日期：12月2日	售價：6800日圓
記憶：1–15 BLOCKS	容量：CD-ROM×4
RPG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK	

全部也是由一顆「樹」開始……



故事背景

這個故事的發生在一處名為「ENDINESS」的大陸之上，然而，這個大陸在「狄菲路界」(テスフェル界)之中的大陸只是冰山一角而已……

在11682年前，這個世界有一顆名叫「神木樹」的巨木，在這巨木之下，共生存着108種不同的生命，當中包括了人類、巨人族、矮人族、有翼人和龍族5種，然而，歲月的流逝令這個世界的生態平衡起了一定的變化，依着「汰弱留強」的定律，在不同的戰事之後，餘下來的勝利便是「有翼人」，他們控制或消滅了所有的種族，而在這情況之下，人類淪為有翼人的奴隸……

一直被有翼人欺壓的人類終於也不能再忍受了，所以他們便開始設劃向有翼人發動反攻，這次人類決定和龍族合作，藉着帶有龍族力的「龍眼」(DRAGON SPIRIT)的力量，人類便可以和龍融合，成為更強的戰士——「龍騎士」(DRAGOON)。

當人類和龍融合之後，人的力量便會和龍的力量合為一體，變身成超級戰士，而這種新的力量亦使型勢產生很大的變化，一直以來，有翼人的根據地——浮游都市「卡狄沙」(カデッサ)也是一個人類不能到達的地方，然而，很得到了龍的力量的人類便能到達這裏，而到了最後，有翼人的指導者——「米布．夫拉馬」也被擊倒了，大家也以為有翼人從此煙沒……這便是歷史之中的——「龍之戰役」。



人物介紹

同伴



露施 Ros`e (ロゼ)

她可以可以說是達度等人的救命恩人，且她是一個非常好的同伴，然而，在她背後好像穩藏着甚麼種大的秘密似的。

達度 Dart(ダート)

本故的主人翁，本身是一個非常有正義感的少年，絕對不能容忍不義之事，然而，他的雙親在年他幼之時被一種名為「黑色魔物」所殺害，自此之後，他便開大陸上的旅程。

艾拔 Albert (アルバート)

他本是「西狄奥王國」的正統繼承者，但是由於國家分裂，他便成了「巴捷奴公國」(バージル公国)之王。

？？？

頭巾之男

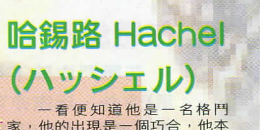
他是一個充滿着謎的男子，一方面他路上阻止達等人前進，另一方面，他亦是一個知道茜娜秘密的人，而且他的出現往往是為了給予茜娜提示，除此之外他更好像掌握所有謎團的答案似的。

美露 Meru(メル)

這位16歲的少女所穿着的是非常「少布」的舞孃服裝，她可以說是一個「大情大情」的人，不過，她竟然是「強行」加入達度的陣營之中的……

拉比茲 Ravit (ラヴィッツ)

他是「西狄奥王國」(セルディオ王国)第一騎士團的團長，亦是達度首名的同伴，他的存在像是達度的兄長般，他的掘強性格和身體非常配合，不過他又有點「頑固」。



哈錫路 Hachel (ハッシェル)

一看便知道他是一名格鬥家，他的出現是一個巧合，他本來是在找尋自己的女兒，在機緣巧合之下和達度結識了，還成為了同伴之一，大家看，他像是一個70歲的老人家嗎？

茜娜 Shana (シェーナ)

她是達度居住的村莊——「西歷斯村」(セレス村)之中村長的女兒，他們青梅竹馬，自從達度雙親去世，獨自一人開始復仇之旅，茜娜便非常擔心。

敵人

莉娜斯 Leenus (リーナス)

她是曾支配這世界的種族的生存者，與達度等人是處於敵對的關係。她可以使用的魔法是人類的最高級魔法，而且她的智商亦比人類更優秀，然而，她這種「有翼人」在傳說之中已經滅絕……



岡戈魯 Kongor (コンゴール)

在這身高有250cm之下的不是人類，而是被人類蠻族所消絕的「巨人族」的唯一生存者，他有着非一般的力量，他亦是在達度等人的路上會遇上的敵人。

遊戲系統介紹

基本系統

《THE LEDGEND OF DRAGOON》的基本系統其實和SQUARE的《FF VII》非常相似，簡單來說，在遊戲之中共分3種不同的遊戲地點，分別是一般的地圖移種，其次便是戰鬥畫面，最後便是入村之內的時間，而以下便是詳細的系統介紹：

MAP ‧ 移動系統



在《LOD》之中，移動的系統非常簡單，其實是非常像《FF VII》的，而地圖方面其實是分為3個層次的，首先當然是最「細」的世界地圖，在這裏玩者可以看到世界上所有的地方，而且亦可以確認自己身處的位置，在地點之上紅色的便是玩者，而藍色的便是目的地的位置；

而比世地圖大的便是「引導地圖」，在這種地圖之上，玩者可以看到的事物包括是自己的身處之地、該處的地名、行走路線，不過，在這圖之上，和「世界地圖」一樣是不能移動的；

最後的便是「地區地圖」，這便是唯一可以讓玩者移動的地圖，當玩者完成了一段的故事之後，便會敞開城鎮或山洞等地方，這時候，便會進入這「地區地圖」畫面，在這裏玩者可以清楚的看到下一個目的地，而且亦可以看到分不同的分歧點，不過，在地圖上行動時便會像平日一樣會遇上敵人。



地圖上的特殊顯示



在一般的況之下，玩者在村鎮之或洞穴中行動之時，也會有一些「三角形」為玩者引路又或是指示，然而，不同的顏色是代表着不同的意思，除此之外，亦有一些特殊的「ICON」，現在就為大家簡略的解釋一下：

地圖表示一覽

 這是一般情況下在玩者頭上的指示，一般而言是藍色的，不過在移動之中，便會變成黃色或紅色，這亦代表了遇上敵人的機會。（藍色是最安全，紅色則是最危險）

 進出地域的ICON，表示在這之外便是其他的地方。

 在城鎮之中，這便是指示玩者商店位置的ICON，其實清楚一點便是玩者可以進入的屋的位置。

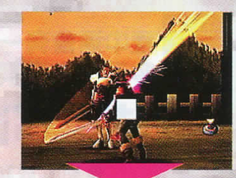
 這是在特殊青況之下才會出現的ICON，在這ICON出現之時，代表在該處是回復體力的地點。

 這是一個提示玩者的重要ICON，見到這個ICON之時，便要走到ICON之下，再按○掣，因為這是特殊EVENT的ICON。

戰鬥系統



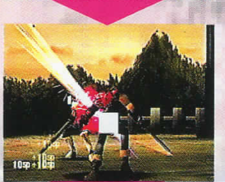
這是《THE LEDGEND OF DRAGOON》之中最吸引的系統，理論上戰鬥和一般的RPG遊戲非常相似，不過，在《LOD》之中，戰鬥可以分別一般的戰鬥和龍形態的戰鬥，在戰鬥開始之時，玩者是以人類的態出現的，然而，在不斷的攻擊之中，玩者在每次擊中敵人之時，便會不斷增加自己的「SP」(SPIRIT POINT)，當這「SP」儲滿之後，便可以變身成為「龍騎士」。

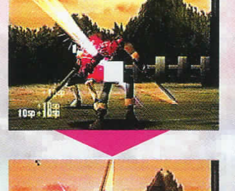


在人類形態之時，基本上是有4個不同的指令，中起分別是「攻擊」、「防禦」、「使用道具」和「逃走」，而當SP值達到一定指數之時，在最右方便會增加一個「DRAGOON」的指令。



在攻擊方面，在遊戲之中，一般狀態之下，人類的攻擊是非常的簡單，大家只要按○掣便可以攻擊，不過，如想攻擊力增加的話，便要使用「ADDITIONAL」來攻擊，這亦可以說是遊戲之中的「連招系統」，當戰鬥開始之時，玩者一發動攻擊，在畫面中間便會出現正方格一個，而在外圍則會有一個紅色的正方向內旋轉，直至和中間的方合拼為止，只要玩者能把握時間，在兩個正方式重疊的一剎，按下○掣，便會令遊戲中的人物發動另一招，如果仍可以駁下去的話，便會再次出現以上的情況；而在龍形態方面，則比較麻煩，因為在龍形態時，攻擊基本上也可以一擊完結，不過，人也有「ADDITIONAL」，龍又怎會沒有呢！在變成「DRAGOON」之後，便只會餘下兩個指令，左起的是「攻擊」和「魔法」，當發動攻擊之後，在右上角便會出現一個圓形的議標，只要一按動○掣，議標便會開動，要發動龍的「ADDITIONAL」，便要在每轉一圈到達正上方之時按○掣，如果是閃出紅光的話，便算成功，而這「ADDITIONAL」的次數只有4次，如果4次也成功的話，便會出現「PERFECT」字樣，命中的次數越高，破壞力亦會越高。

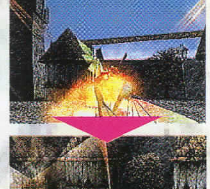














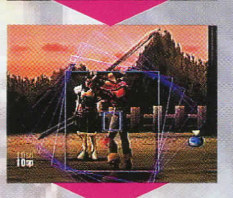




在玩者攻擊的同時，敵人有可能會作出還擊，如果給敵人成功的話，人物便會被敵人「吹飛」，而且更會受到一定的損傷。這種情況發生的時候，玩者是會如當的攻擊，亦會有紅色的方格出現，不過，當敵人是會反擊之時，紅色的方格便會變成藍色，玩者一見到藍色方格要如常的看準時機按掣，不過不是按○掣，而是按×掣，成功的話，敵人反擊便會失敗，而玩者亦可以繼續完成「連續技」。









除了攻擊之外，亦不要忘記防守，在《LOD》之中，防守除了可以抵擋敵人的攻擊之外，亦可以令人物的HP得到少量的回復，更可以防止「毒」等的屬性攻擊。

TEXT：SAM





一隻風格有點像《撒爾達傳說》的《ALUNDRA 2魔進化之謎》，遊戲中除了一般的戰鬥畫面外，還加入了不少有趣而又考心思的解謎地方。另外主角的冒險旅程中還會有一些別開生面的MINI GAME，不過遊戲播放的片段也實在太多了，有時真的會令人覺得有點兒沈悶啊！

ALUNDRA 2
魔進化之謎
神秘的螺絲

故事介紹

長期處於和平的バニラ王國，其安定繁榮已開始被破壞。這時王國的救世主出現了，他就是專門以捉拿海盜而獲得獎金的少年劍士フリット，更由於事態嚴重的關係，所以バニラ王國公主アイーシャ亦親自要求フリット協助自己，二人於是展開解決王國危機的旅程……。

操作介紹

按鍵	功能
方向掣	角色移動/項目選擇/游標移動
○掣	決定/對話/開門/調查物品/拿出或收回武器
×掣	跳躍/取消
□掣	武器攻擊
△掣	使用存放在POCKET中的道具
L1掣	場地順時鐘方向回轉
L2掣	改變POCKET內的道具
R1掣	場地逆時鐘方向回轉
R2掣	衝刺(同時按下方向掣)
左STICK	角色移動(ANALOG MODE ON時)
SELECT掣	改變視點
START掣	進入道具畫面

角色介紹

1.フリット

遊戲的主角，自少跟隨父親學習劍術，因此劍術造詣方面絕對不成問題。現在主要工作是捉拿海盜而獲得獎金，不過當遇上アイーシャ後便展開拯救國家的冒險旅程。

2.アイーシャ

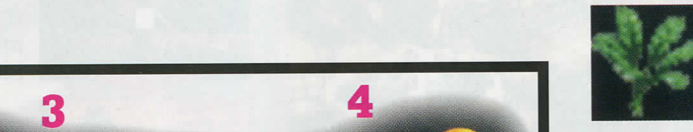
バニラ王國的第七位公主。因為國家出現危機，所以特別親自找尋フリット，希望他能運用手中的劍來拯救國家。

3.メフィスト

與王國的ニジャドール伯爵合謀做反的鍊金術師メフィスト，身上經常帶著會令生物「魔進化」的「魔螺絲」，絕對是個陰險狡猾的對手。

4.海盜三人組

以前經常被フリット破壞「好事」的海盜三人組。有刁蠻任性的ルビー，沈著冷靜的アル，與及二人的父親テッツォ，不過現在則與鍊金術師メフィスト勾結起來。





道具介紹

通常購買回來的道具，都會放在道具畫面的「道具」欄中的，不過有時候為了更方便，大家最好將經常會使用的道具轉放到POCKET之中，因為到了戰鬥時，便可按下△掣使用該種道具，快捷又方便。



■將道具放到POCKET之中，使用道具就能更方便了。



藥草
消費類道具，使用後會回復HP100點。

ツー之水
消費類道具，使用後會回復HP300點。



ナンタラ之實
消費類道具，使用後會回復EP200點。



指南針
POCKET專用道具，主角從POCKET取出指南針後，畫面的上方便會有方向的顯示。



POWER BRASS
POCKET專用道具，從POCKET中取出後，主角的攻擊力便會提升。

ELEMENT 的介紹

在遊戲的後段，主角會找到一些叫做精靈石的東西，而只要將其放入POCKET之中，主角的屬性便會出現變化，更可以利用各屬性不同的特殊能力，發出不同的攻擊。



ピクシー(屬性/風)

使用ピクシー後，主角在跳躍時便會停留在空中一段短時間。另外當用在敵人身上，該敵人亦會停留在空中，主要作用是防止敵人行動，不過在同一個地方中是不能停止兩名或以上的敵人的。



セイレーン(屬性/水)

使用**セイレーン**後主角便可在水中自由移動，而用在敵人身上時，該敵人的HP便會被揪出來，繼而用作回復主角私體力。

ドリアード(屬性/土)

使用**ドリアード**後，主角的受傷程度會大減。而攻擊敵人時，該敵人的頭頂便會出現一塊大石，當掉下來時便會產生超強的破壞力。



サラマンダー(屬性/火)

使用**サラマンダー**後，主角便可在熔岩上自由移動。另外當發出**サラマンダー**的ELEMENT SHOOT時，便會令其他屬性ELEMENT SHOOT的攻擊力也提升起來。

遊戲的其他解說

儲存進度

萬一主角的體力被減至0時，遊戲便會GAME OVER，所以儲存遊戲進度是十分重要的。可是遊戲中並不是隨時能儲存進度的，而是在旅途中，在畫面中出現的發光書本，只要大家見到這本書，便可將它打開，存入遊戲進度。



■這本書並不會經常見到，如果見到的話就最好馬上存入進度了。

回復體力

遊戲中除了利用道具作回復體力外，其實還可以走到市鎮內的宿屋中休息，不過當然要給點費用吧。另外可以免費回復體力的機會也不是沒有的，而這機會就是在冒險途中，有時會見到一些發出藍色光芒的魔法陣，大家只要站在上面，體力便會完全回復過來，就連ELEMENT POINT(EP)也都會一併回復的。



■利用魔法陣回復體力



■走到宿屋中休息就要付上費用

主角的特殊動作



DASH斬

在衝刺中按下口掣，便會使出DASH斬，攻擊力比普通攻擊為強，不過萬一敵人太接近的話，主角便有可能會衝到敵人的身後。

爬樓梯

只要一接近樓梯，主角便自動做出爬樓梯的動作，可是也要玩者控制上下，主角才會在樓梯中上下移動的。





拿取/投擲物件

只要接近地上某些物件(例如水缸、木箱、火盤、炸彈等等)並按下〇掣，主角便會將此物件拿起，再按〇掣便會將其投擲出來，而這時主角的速度(DASH)和跳躍力均會低了下來。

開門

在門前按下〇掣和口掣都可以將門打開，不過有些門卻需要利用鎖匙才能開啟的。



滑行

在DASH中按下〇掣，主角便會在地上滑行。



DASH JUMP

在DASH中按下×掣，主角便可跳得比平時更遠，作為飛越一些距離大的地方甚為有效。

DASH JUMP斬

在DASH JUMP中再按下口掣，主角便可一面攻擊敵人，一面避開其地上攻擊，同時更有攻擊空中敵人的作用。

連續斬

主角並不是在遊戲初期就已經懂得使用連續斬的，其實是要在ジーケン之道場中才會學懂，而修練方法就是先找到神像，並向神像祈福，這時神像下便會出現一條通往ジーケン之道場的通道。到時ジーケン便會要求主角在世界各地找尋一定數目的砌圖，而砌圖數目就因應連續斬的LEVEL而定，LEVEL越高，ジーケン所要求的砌圖數目就越多。



■在バコ之村中便會有一台神像



■學得LEVEL 1的連續斬後，若要修練更高LEVEL的連續斬，ジーケン要求的砌圖數目就會越多。



■在房間中央的人便是ジーケン

TEXT BY機動戰士MS

魔裝機傳說再現！

真 魔裝機神PANZER WARFARE

新生魔裝機

《第二次超級機械人大戰》的原創機體「魔裝機神」至今已有一定的地位，曾在「超任」時代推出以「魔裝機神」為主的遊戲。而現在也不例外，並以新的面孔登錄在PlayStation上，今次的「魔裝機神」與玩者所遇見的不同，是另一個「魔裝機」的世界。



PS
製造商：BANPRESTO
發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
RPG

遊戲流程

序

這是各STAGE開始時的序，會將之前一個STAGE的故事總結，並從那兒開始敘述與此STAGE的關連故事，讓玩者更清楚明白故事內容。



VISUAL EVENT

當「序」和戰鬥完結時便會出現「VISUAL EVENT」，通常都會表示角色們的對話和一些重要EVENT，有時更會出現CG MOVIE。



MAP EVENT

在發生戰鬥的前後，總會有一段時間是角色們的對話EVENT，而在第一個STAGE中，更會有操作說明。



戰鬥

當所有EVENT發生完畢後，角色們就會與敵人發生戰鬥，玩者所操控的將會是一群「魔裝機」，並必須達成該STAGE的勝利條件才能繼續遊戲。



INTERMISSION

戰鬥完結後，在各STAGE最後均會進入「INTERMISSION」，此時玩者可在這些進行遊戲記錄。



遊戲基本系統

六方向

一直以來《機戰》都以四方形組合出來的地圖來進行戰鬥，機體與機體之間並沒有正面和背面之分，可是在《真魔裝機神》裏卻有點不同，遊戲的地圖以六角形組合出來，機體與機體之間有方向之分，分別是正面、側面和背面，若對方在背面襲擊玩者，就不能進行反擊，這時可做的就只有防衛，因此帶有濃厚的戰術性。



相性表










遊戲故事



在一個稱為「亞．謝路斯」的浮游大陸，自古以來都以魔術學和鍊金學為生活基礎，從而能在萬年來得以安定繁榮。「亞．謝路斯」的歷史是由人類們的爭鬥和異形生物而成，人們為了從強大的異形生物中保護自己，而形成無數的小國家，可是這些異形生物卻不斷增加⋯就是這樣人類與異形生物的戰鬥一直持續下去。就在麥基多斯曆10093年3月，「亞．謝路斯」完全失去對付異形生物的能力，異形生物的威脅日漸增加，這時人類們已清楚看見自己的命運⋯⋯

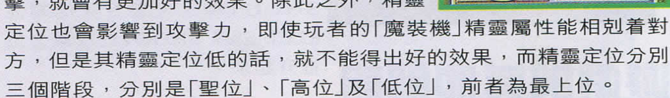
「神之腕」——是後世人類給予一隻巨大機械手腕的稱號，它的結構超越了「亞．謝路斯」科學技術，這個從異世界來的東西，卻成為人類們的救星。在「神之腕」的降下點，有一個叫「巴魯法姆」的王國，是「亞．謝路斯」錬金學術的根源，他們努力地找尋「神之腕」的秘密，結果造出「魔裝機」來，他們只要操縱這「魔裝機」便能與異形生物對抗，就是這樣一群年青人展開了他們的戰鬥故事。



精靈屬性及定位



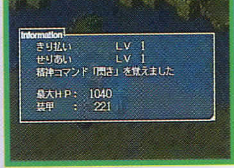
在每一部「魔裝機」之中，均擁有自己的精靈屬性，這些精靈屬性對於戰鬥時的入傷害有甚大的影響，只要對着相剋屬性機體攻擊，就會有更加好的效果。除此之外，精靈定位也會影響到攻擊力，即使玩者的「魔裝機」精靈屬性能相剋着對方，但是其精靈定位低的話，就不能得出好的效果，而精靈定位分別三個階段，分別是「聖位」、「高位」及「低位」，前者為最上位。



PRANA系統

在遊戲中每位角色均有一種特殊的能力，那就是「PRANA」，「PRANA」的增減均會影響角色們在戰鬥時的表現，當然「PRANA」的值越高；角色的表現就越好。在一般來說「PRANA」是會因應角色們在戰鬥所作的行動而出現變化(不論增與減)，因此玩者所作出的行動必須要仔細考慮。而在畫面上的圓形ICON就是表示角色當時的情況。

精神指令及戰鬥SKILL



遊戲中除了有以上的系統外，還有精神指令及戰鬥SKILL，精神指令、相信大家有玩過《機戰》系列的話都知道這是甚麼。至於戰鬥SKILL，就是角色們升LEVEL時所學會的技，不論是「2回行動」、「回復PRANA」等技術都是需要特定的LEVEL才能學會，而且玩者是不能自由使用這些技術，全是隨機使用(即RANDOM)。

TEXT：SAM

LITTLE PRINCESS瑪魯王國之人形姬2



故事介紹

在瑪魯王國城堡附近的オレンジ村中，有一名擁有能控制公仔能力的少女，而這少女名叫做コルネット。

コルネット經常渴望能與王子約會，不久於某日被瑪魯王國的フェルディナンド王子救了一命，兩人亦因此而生出情愫。後來フェルディナンド王子得知コルネット擁有控制公仔的能力，便要求她協助打敗魔女--マージョリー。最後終於將魔女擊倒，而二人亦隨之結婚，不久並誕下一名女嬰，跟著過了十二年後……



製造商：NIPPON ICHI
售價：5800Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG/MEM

操作方法

方向掣	主角移動
△掣	開啟指令畫面
○掣	決定
×掣	取消/衝刺(在移動畫面中)
START掣	暫停遊戲

戰鬥畫面的解說

玩者在戰鬥中輸入不同的指令，都會令戰鬥產生不同的變化，所以清楚明白戰鬥指令是十分重要的。

たたから(戰鬥)

當玩者輸入此指令後，便會進入另一個戰鬥指令的畫面。

オート(自動)

角色會自動作出戰鬥，直至戰鬥結束為止。

逃げる(逃走)

當玩者認為角色不敵時，便應馬上利用「逃走」令角色離開戰場。

戰鬥指令的解說

在戰鬥畫面中輸入「たたから」(戰鬥)後，便會進入戰鬥指令的畫面中，而這裡有多種不同的指令，使戰鬥的變化更大。

こらげき

只要角色有裝備武器的話，便可向敵人發出直接攻擊。

ぼらぎょ

令角色作出防禦狀態的指令，而在這狀態之下，角色所受到的傷害會比平時的減輕了不少。

アイテム

使用道具的指令，而輸入後便會出現道具畫面，方便玩者選擇適當的道具。

とくしゅ

每位角色都會有的特殊攻擊，類型、威力等等因人而異，不過唯一相同的就是使用特殊技的角色，都會在使出後被扣去體力的。

にんぎょら

是角色召喚公仔並作出攻擊的指令，當玩者選定出擊的公仔後，便會出現公仔使用魔法或特殊技的一覽表，而公仔使用不同的魔法或特殊技，都會消耗一定數目的イノチウム(Ic)。

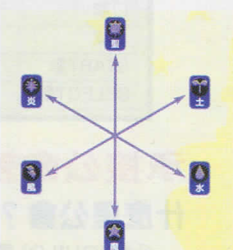
ごほらび

若在戰鬥中召喚公仔出來攻擊敵人的話，其畫面左上角的「感謝GAUGE」便會出現一個音符，只要儲存一定的數量的音符，角色便可使用指令「ごほらび」，而此指令有可能是敵方的全體攻擊，但亦有可能是令我方全員回復體力的，所以可以說是好壞參半，大家好自為之。

遊戲世界的七大魔法屬性

各種公仔介紹



名稱：テル
屬性：地

名稱：ビリー
屬性：炎

名稱：キッド
屬性：風






名稱：シャルテ
屬性：聖

名稱：テラ
屬性：魔

名稱：コロ
屬性：雷

名稱：デューク
屬性：水



名稱：アルバトロス
屬性：炎

名稱：チバ
屬性：地

名稱：フレール
屬性：魔

名稱：Lくん
屬性：雷

名稱：子レジェム
屬性：魔

名稱：ナイトスポーノ
屬性：魔

名稱：フレール成龍
屬性：風

角色介紹



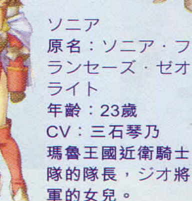
クルル
原名：クルセイル・シェリー・マール・Q
年齡：12歲
CV：川村万梨阿
前作主角コルネット與フェルディナンド王子的女兒，性格好動，愛冒險，而且更渴望能與王子約會(願望和母親的一模一樣)。

クレア
原名：クレアトゥール・ローゼンクイーン
年齡：12歲
CV：大谷育江
貴族ローゼンクイーン家的獨生女，與クルル的性格剛好相反，是個懂得禮儀的女孩子。



チェロ
原名：チェロ
年齡：14歲
CV：折笠愛
在クルル的冒險旅程中出現的神秘少年，除了知道名字和年齡外，其他一切資料一概不明。

エトワール
原名：エトワール・ローゼンクイーン
年齡：29歲
CV：天野由梨
クレア的母親，ローゼンクイーン商會的會長，十四年前與コルネット一起擊敗魔女，因此成為英雄，性格驕傲自大，十四年來從未變過。



ジオ將軍
原名：ジオ・ゼオライト
年齡：52歲
CV：長嶝高士
統領瑪魯王國所有士兵的將軍，為人剛強正直，是個值得信賴的人。

ソニア
原名：ソニア・フランセーズ・ゼオライト
年齡：23歲
CV：三石琴乃
瑪魯王國近衛騎士隊的隊長，ジオ將軍的女兒。

ランディ
原名：ランディ・ラフィーネ
年齡：20歲
CV：檜山修之
クルル的近衛騎士，可是二人感情卻情同兄妹，對ソニア存有好感。

TEXT：SAM



《WHITE DIAMOND》是一隻以戀愛為題材的RPG遊戲，主角是一位名叫ラルフ的ローバント國騎士，而遊戲就是發生在ラルフ前往ランスウェル王國冒險的故事。在遊戲中，主角除了要作冒險旅程外，還會在途中有機會認識八名不同背景、不同性格的女孩子，並會在相處期間發展出愛情。

PS
製造商：ESCOT
售價：6300Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SRPG/MEM/對應ANALOG手掣

故事的背景

故事發生在一個名叫ランスウェル王國的地方，主角ラルフ要在兩個月內追查襲擊ローバント王國騎士團的元兇--身上穿上赤紅色鎧甲的「黑龍」，並在旅途中不斷修練以增強實力，及後更在機緣巧合之下，來到ランスウェル王國，並結識了八名女孩子。

操作方法

方向掣	角色移動
○掣	對話、行動的決定、開門、使用武器
×掣	戰鬥時裝備寶石、發動魔法、取消
□掣	DASH(與方向掣一起使用)
△掣	開啟MENU畫面
START掣	出現EVENT
SELECT掣	略過介紹道具的字句

遊戲中的時間計算方法

遊戲會以「獅子之月」和「乙女(處女)之月」這兩個月作為期限，而一日又會分為三個時段，分別是「朝」--早上六時至正午，「晝」--正午至黃昏六時，「夜」--黃昏六時至深夜零時。另外一星期七日又會以不同的顏色表達出來，分別是「紫」、「紅」、「藍」、「綠」、「黃」、「黑」、「白」七色，而「黑」和「白」兩日是屬於休息的日子。除此之外，當每日到了深夜的時候，主角更有機會被強制返回酒場或宿屋中休息，而到了明天早上，才可繼續其冒險旅程。

承接公會差事

什麼是公會？

公會(GUILD)是一個分會設於全國的組織，通常以酬金吸引一些人士來替其工作，由最簡單的擊退蜜蜂或採摘藥草等等都有，而當中更可籍此提升自己的LEVEL。

關於差事的一點點

當主角承接公會其中一件差事後，在未完成之前是不可以承接其他差事的，而且每件差事都會有指定的完成期限，主角就必須在這期限內完成，否則便得不到酬金。





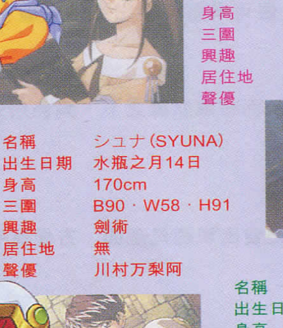
完成差事後

當完成差事後，主角便可以返回公會中作出報告，而如果一切順利的話，公會便會立即繳付酬金，然後主角又可以再承接其他的差事。



女角介紹

名稱	リステイン(RISTAIN)
出生日期	乙女之月10日
身高	159cm
三圍	B86．W58．H87
興趣	種花
居住地	マイスフォレスト村
聲優	橫山智佐



名稱	クレア(CLAIRE)
出生日期	水瓶之月1日
身高	158cm
三圍	B83．W57．H84
興趣	調查遺跡
居住地	マイスフォレスト村
聲優	柊美冬

名稱	メル(MELL)
出生日期	魚之月11日
身高	149cm
三圍	B79．W58．H80
興趣	聽別人朗誦
居住地	マイスフォレスト村
聲優	桑島法子

名稱	シュナ(SYUNA)
出生日期	水瓶之月14日
身高	170cm
三圍	B90．W58．H91
興趣	劍術
居住地	無
聲優	川村万梨阿

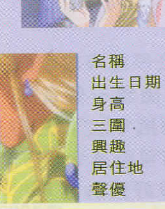
名稱	ミュウ(MUE)
出生日期	乙女之月3日
身高	155cm
三圍	B79．W56．H78
興趣	閱讀和探知外世界的事情
居住地	ランスウェル城下町
聲優	菊池志穗

名稱	アルティナ(ALTINA)
出生日期	天秤之月16日
身高	156cm
三圍	B83．W56．H84
興趣	見識珍貴的物品
居住地	ランスウェル城下町
聲優	白鳥由里



名稱	ライラ(LAILA)
出生日期	山羊之月27日
身高	167cm
三圍	B94．W59．H91
興趣	無
居住地	ライラ之塔
聲優	井上喜久子





名稱	エル(ELLE)
出生日期	雙子之月23日
身高	161cm
三圍	B85．W58．H85
興趣	唱歌
居住地	森林中的隱蔽地方
聲優	吉田古奈美

撰文：南風 • 濁



沒有開端的戰爭！
永無休止的抗衡！

純情可憐 MEIMAI 騎士團 SPECTRAL F

原則上，《純情可憐MEIMAI騎士團》是隻「明快了」的《三國誌》，玩家在遊戲裡同樣可以飾演君主，但不同的是遊戲中有一定的流程要跟，雖然自由度有點限制但遊戲相對地變得更清楚明白（不會出現不知下一步要做甚麼的情況），絕對值得一玩！



禍根

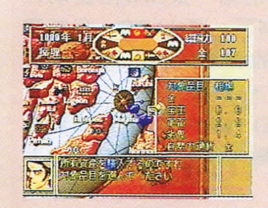


《純情可憐MEIMAI騎士團》的世界本來已不見得風平浪靜，但主角身處的「美密之國」（メイマイ）就相當太平，因為此國一直得到兩位女神用聖光祝福，「美密」這國名正是這兩位女神的姓名組合而成。不過任何地都重會有人「唱反調」，話說有一族人叫做「暗黑龍」，他們很討厭守護著「美密之國」的那種聖光更因此而發起戰爭！戰火不斷擴張至世界各地變成了一場世界大戰！主角因受了「美密之國」的已故國王所託而前往該國幫助王女「天娜」（テイナ），軍事力量强差人意的「美密之國」能否在戰火中救存就全看你了！

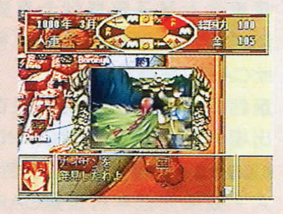


抗戰必需之五大元素

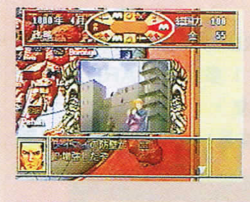
一年十二個月裡都有五個不同的內政項目輪流出現，詳細作用如下；



稅務——當這項出現時表示你可以向商人買賣國家所需物資或徵兵，發生戰爭時士兵的數目絕對影響成敗。



人事——並非人事關係，而是人事調動，例如做開軍師的如今你想調他去做外交官之類，此外你亦可向外查探人才。記著要找多些否則接著的戰鬥會很吃力。



基建——在這階段主要是加強護城牆以及作一些適當的投資，這樣能加強國力及防衛力但大前提是你到底有冇錢？筆者認為先買士兵和物資來得更實際。

外交——你可派人去別國進行談判從而與它建立幫交，這樣它就暫時不會打你主意，但通常要連續去兩次才會成功。另一方面你亦可去外國說服些人才加入。

戰鬥——如果選擇戰鬥就要先選一個與自己沒有幫交的國家才出兵，戰鬥系統往後再講。此外你也可以選擇「搶奪」別國的財產但主角多數會反對。

主要人物介紹



天娜（テイナ）——美密國的王女，父王早已逝世因此她很需要主角的幫助。

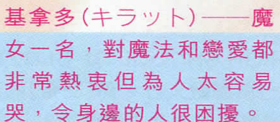


拉雅（ラト）——是天娜自少相識的好朋友，她除了懂得用寶石封印龍人外更是個拳術高手。



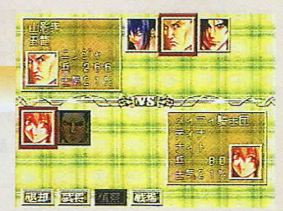
麗蒙（リム）——她本來是孤兒幸得拉雅所救，因此二人以姊妹相稱。麗蒙對魔法有深入的了解。

基拿多（キラット）——魔女一名，對魔法和戀愛都非常熱衷但為人太容易哭，令身邊的人很困擾。



阿莉加（アニータ）——阿莉加是一眾盜賊的老大，偶像在街上與主角相識，不久就加入了騎士團。

戰鬥詳述



當進入戰鬥畫面時你可選擇派誰出戰，而不同的人就有不同的兵力，接著玩家會見到三個選項，分別是「戰鬥」、「必殺」及「退兵」，選擇戰鬥的話就會有一些不同的陣式可用如「攻擊形」、「通常形」或「防衛形」等，到底有多少種陣式可用就視乎出戰的人有多強了。另外選「必殺」亦一樣，會出現不同的必殺技但種類就因人而異，開戰後若發覺自己的軍隊好像不太中用，你要立即按「退兵」，這樣士兵就不會繼續被殺（當士兵死光就算輸），之後你可再次選其他人出戰但這是最後機會了，如果再輸或再選「退兵」的話這場戰役就正式結束，而你就當然是大輸家！此外，不要以為士兵數量多就實贏，士兵是會受到天氣、地形等因素影響的，例如有些士兵是屬火性的，戰鬥時如果下著雨就對他們很不利。



撰文：南風●濁

HIGH SCHOOL OF BLITZ





PS 製造商：MEDIA WORKS
發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
PlayStation／TAB／MEM

陰盛陽衰的可怕世界！

《HIGH SHCOOL OF BLITZ》的故事是講述以前有一塊大隕石飛向地球，為了要阻止這個災難發生主角的師傅ノストラマス運用魔法打開了亞空間，這樣隕石就會跌入亞空間而不會跌落地球。可是他想也想不到開啟了此空間後竟然意外地解放了其餘六個不同的世界出來！而且這六個世界正與地球融合起來！就是這個現象令地球上的男性出生率不斷下降，在遊戲中玩家會飾演主角，你的任務是要去地球找尋三種謎之力，而找尋方法就是帶領著一大班高中女仔四處去挑戰其他高校，但戰鬥方法唔係打架而係用CARD GAME形式對決！任何CARD GAME都規矩多多，所以以下要講講遊戲規則和目的先。

全世界都係女人！











簡單之遊戲目的

這個CARD GAME的遊戲目的可謂相當簡單，對戰前你要先選擇用來出擊的CARD，之後當然係派佢地出場同敵人鬥啦。其實這些被派出去的女孩子全部是學生，而CARD上的星星就係用來表示她們的級數，例如有三粒星就即是她讀緊高三，當女孩儲到第四粒星時就會畢業，而你的目的就是要盡快令自己有三個女學生畢業就算贏，若敵方先過你就算輸。另外，如果你經已沒有CARD的話遊戲亦會結束，但這情況出現也並不等於你輸，此時就要計大家的畢業生數量，多的一方就是贏家。

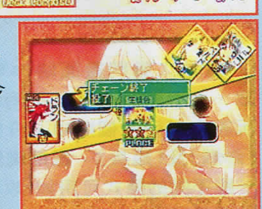
複雜到爆的遊戲細則！

遊戲目的就真係好簡單，不過其他各項細則就好複雜，以下是各項説明；

遊戲回合——《HIGH SHCOOL OF BLITZ》是採用「回合制」，即是你行一個「回合」就到敵人行。而「回合」的流程共分六個PART，每PART都有不同用意但現在未能説清楚，因為尚有一些名詞要先解釋。



出擊次序——你最多可以有40張CARD，但出場放在桌上的CARD只能有7張，這些CARD全是斜放45度的並且稱它為「狀況1」，而斜放135度的叫「狀況2」，記住可以用的CARD是要正放，所以上述「狀況1、2」都不能用，但怎樣才可令斜CARD變成正放？其實每回合開始時都會叫「起立」，這能令一張斜CARD變成正放。





CARD的顏色——每張CARD都有不同色，如紅、橙、黃、綠、藍、紫及灰。

CARD的種類——除了學生CARD外，還有普通CARD、怪獸CARD、事件CARD、位置CARD及特殊位置CARD。

戰鬥正式開始！

上文提過遊戲回合有六個階段，以下是各階段的説明；

第一階——這段主要是叫「起立」，令你的第一張CARD變成正放，如果第一張CARD本來就是正放則到下一張CARD，但其實叫一次起立只能回轉45度，所以「狀況1」的CARD可以一次就變成正放但「狀況2」的就要兩次，即要兩回合。

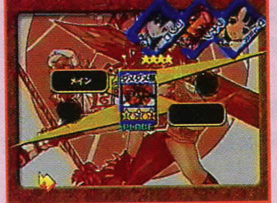
第二段——可以在這階段用學生CARD、事件CARD或普通CARD，這三種CARD都能作用在自己或敵人身上，想加CARD上星星令女孩子畢業就全看這階段了。

第三段——這階段是用來補給CARD，你可以拿一張新CARD但此CARD是隨機出的。

第四段——此段要選一張位置CARD出，位置CARD是用來限制出場條件，例如位置CARD是紅色則以後出場的CARD都要含有紅的色相，即燈和紫(灰色是百搭)，但位置CARD會作用於所有人。如果你根本冇位置CARD就要選擇「PASS」，這時能取一張新CARD不過這又是隨機的。

第五段——主要是使用些能對應位置CARD的學生CARD，出場CARD數本來限七張，但在此階段就不限！多出的CARD是完全不會斜放的，所以這些CARD無需等叫起立。

第六段——能畢業的就自動畢業(即滿四粒星)，並能得到兩張新CARD。





撰文：南風•濁

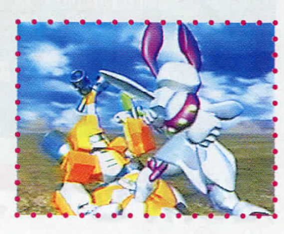
MEDAROT R

PS
製造商：IMAGINEER
發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SLG／MEM



人打人，打死人！不如改用機械人！

筆者起初玩經已覺得個街道圖好似《下級生》果個，睇睇本說明書發現原來真係同一間公司出！當然《MEDARAT R》並非追女而係玩自製機械人，但不要被這個題目嚇怕！其實遊戲相當簡易明白。主角等人全是小學生但竟然個個都識砌機械人(連女孩子都識？)，每當主角遇上一些困難時必定會用機械人決戰定輸贏，而且每場戰鬥都有故事性，可謂相當有趣！



遊戲開始時的故事流程

這是個先進的世界，就連小學生也喜歡砌機械人(真的能移動且可以攻擊，這種機械人叫做MEDAROT R)，主角「一貴」(イッキ)亦是個「機械人發燒友」，但由於不夠零用錢買驅動MEDAROT R的「腦」所以他的機械人仍然未能動，你要第一時間向父親拿錢。回到學校，沒機械人用的一貴當然被同學取笑！但無需理會他們的，此時玩家要去校內的新聞部找女朋友「有香」(アリカ)，但你會發現新聞部冇人，其實時間尚早跟本還未開始上課，於是玩家應該可以暫時離開學校(但一會要再回來)，當你走進便利店時有個帶著兩隻MEDEROT的人跟店員吵架，你因為介入調停而被迫要與他的機械人即場比賽！正當你說自己的MEDEROT R未能用時一個身穿奇裝異服的怪人突然出現並送你一個機械腦！戰鬥就在此刻開始，筆者以為一貴只是個初哥現在還要一人應付兩隻MEDEROT睇怕都凶多吉少，點知原來他是個機械天才！一貴的機械人叫「MEDEBEE」，實在勁到爆！幾乎可以兩砲打爆敵方機械人！正當你勝出之際，女朋友有香出現並為你拍照，相信此事會成為學校話題但同時亦招來了麻煩..........

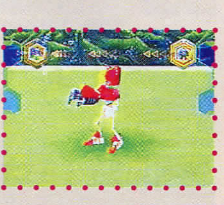


打頭多無謂！掃腳最實際！

進入戰鬥畫面後，相方機械人會不停圍圈跑，這是為了增加左上角的BAR(呈六邊形)，誰先儲滿此BAR就可先選擇這個回合所用的武器(有三種)但不代表你可以立即攻擊，你會繼續跑圈直至六邊形的BAR再滿一次才能正式作出攻擊(原理和GRANDIA一樣)。所有機械人都有幾個部位可供破壞，分別是頭(一旦被打爆了就即時死亡)、左右手(多數是用來攻擊的，爆了就等於廢人)、胸部(用作防禦)、腳(哈哈，爆了的話你可以暫時行開一陣，回來後按CONTINUAL。因為沒有腳或者腳部受傷的話左上角的BAR會加得好慢，敵人打你三次你才打得他一次)，所以攻擊腳就最著數，但遊戲不容許你這樣做，因為無論玩家選用甚麼武器都好，攻擊那個部份始終是電腦決定的，選擇武器前可以先看看左上角的六邊形中間，這裡會顯示出該次攻擊會打中敵人的甚麼部份，如果是重要部位的話不妨用些強勁武器(通常限彈數的武器會比較勁)。另外，玩家更可以轉用「自動模式」這樣一切都會由電腦安排但筆者認為最好都係自己玩比較好。如果真的不夠打時可在選擇武器的地方選最下面的一欄，此欄是用來回復能源的但當然有限次數。



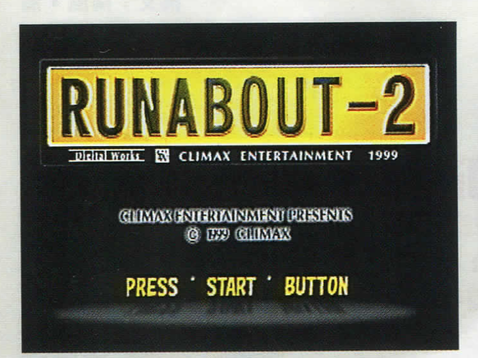
男女有別莫自欺



MEDAROT R的骨架是有分男和女，男仔攻擊力和防禦力就比較強而女仔就較敏捷(即是她比較快儲滿行動BAR)，當然亦要視乎其他設備的性能如何，一個機械人由頭到腳都有不同配件可以裝上，點至最FIT真係要視乎整體配合。



TEXT：NEMESIS T-00



RUNABOUT-2

超暴力賽車遊戲續篇

PS 製造商：CLIMAX 售價：382港元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RAC／MEM／對應ANALOG手掣／對應NEGCON／行貨

兩年前，PlayStation推出了《RUNABOUT》這隻遊戲。其玩法只能以瘋狂二字形容，因為在那裡玩者可以駕著車四處亂撞，路上的障礙物也可破壞，既瘋狂又刺激。兩年後的今日，其續篇《RUNABOUT-2》終於推出，而且瘋狂程度依舊不減。各位有沒有興趣再次進入這瘋狂的遊戲世界中呢？

遊戲特色



遊戲的特色和前作分別不大，玩者同樣可以版圖上亂衝亂撞，路上的障礙物例如車、木箱、鐵門等等均可把它們破壞。而路上的途人更會被玩者的瘋狂行為嚇至呱呱大叫及雞飛狗走，十分有趣。至於和前作不同之處是本作中的任務數目大幅增加，而這些任務的目的不再是以破壞為主；另外在任務中有時更需要在指定的地方換車，難度和遊戲性也提高了不少。當然，廠商是不會讓各位的努力白費的，遊戲中有大量隱藏車等待著各位找尋它們的使用方法，而它們除了有正常的車種外，更有用作軍事上的車種及其他古怪的車。各位努力吧！

遊戲模式介紹

GARAGE

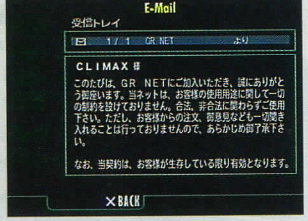


這是設定車輛能力的模式，這裡有可將RUNABOUT模式中得到的道具裝備到車上的「ITEM SET」、調教各車性能的「TUNING」、更改車輛名字的「RENAME」及可讓各位在賽車場上練習一下遊戲玩法的「TEST RUN」四項選項。

PC ROOM

可能因主角是從電腦網絡中得知任務的來源及內容的關係，所以便有這個模式。「E-MAIL」中各位可以看到RUNABOUT模式中出現的電子郵件、「RANKING LIST」則可用作確認每一個任務的最快完成紀錄及黑名單、「GOODIES」中可用作確認每版中得到的新車或道具、「RENAME」可用作改變玩者開始前輸入的名字、最後的「OPTION」是用作設定操作方法、音量等設定。

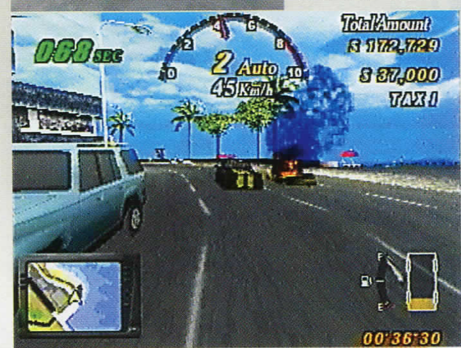


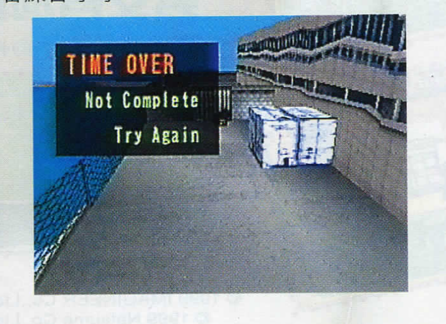


RUNABOUT

這是遊戲的主要模式，玩者需依照每版開始前的電子郵件的指示完成指定的任務。由於主角是有競爭對手存在，所以每一版均有時間限制，若不能在限時內完成任務便算任務失敗，所以若要掌握這模式，必須經過一番練習才可。







初期車輛介紹

1500



這是一部擁有高耐久力的車，在遊戲中會有很大的作用，但相對地它的速度會較慢，而且它的被攻擊判定會較其他車大。

A156



這部車的特點是速度高，可以減少時間的消耗。雖然其耐久力不及1500，但只要不作太多碰撞該不會有太大問題。

REVU



基本上是和A156相似，但車身比前者更細小，所以應好好利用這特點，進入狹窄的道路。

CUB



由於這部是電單車，故此它擁有最細小的車身，但耐久力卻是最弱的，使用時必須多注重閃避。

TEXT：SAM



以前看過一本叫做《岡》的漫畫書，內容是描述恐龍仔平時的生活，不過全書中沒有一句對白，完全以動作來表達意思，而今次介紹的《FUN！FUN！PINGU》，雖然是會有對白的，可是卻不是人類可以聽得懂的，因此角色的動作表達十分重要。另外角色的造型均非常有趣，是絕對適合小孩子遊玩的遊戲。



製造商：Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
售價：4800Yen 發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS、11 BLOCKS (POS)
AVG/MEM/對應ANALOG手掣、POS

基本操作

方向掣	PINGU移動
○掣	決定/開始MINI GAME
×掣	PINGU前進
□掣	PINGU行動
△掣	PINGU衝刺
L1掣	左方向回轉
L2掣	PINGU行動
R1掣	右方向回轉
R2掣	PINGU行動
START掣	開啟MENU畫面

圍繞南極發生的故事

角色介紹

ROBBYロビ

PINGU的海豹朋友，手中經常拿著一個皮球。



PINGUピングー

居住在南極，世界第一的企鵝，無心向學，喜歡四圍閒逛。



PINGAピンガ

PINGU的妹妹，常常跟在PINGU身後。

PINGIピンギ

轉讀與PINGU同一間學校的企鵝女，對PINGU存有好感。







MAMANママ

PINGU的媽媽，管教甚嚴，所以經常在PINGU耳邊囉囉唆唆。

PAPAパパ

PINGU的爸爸是一名郵差，而且亦懂得處理家務，確實是一名全能爸爸。

POPOFFポポフ

第一次出場的角色，乘坐的船由於來到南極附近剛好壞了，於是上岸並遇上PINGU。

HOW TO PLAY



步行

玩者按下○掣，PINGU便會慢慢步行，另外按下方向掣及△掣的話，便是衝刺。



發現

有時PINGU在行動中會發現一些特別的東西，這時頭上便會出現一個問話符號，只要按下○掣，便可知道會發現什麼了。

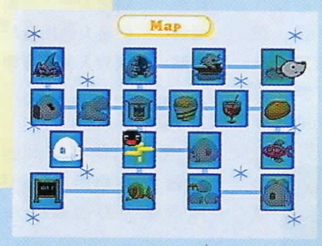


對話

在人物面前按下○掣，PINGU便會與其對話。

開門

走到門邊，如果見到一個箭咀符號的話，則代表PINGU可以進入。



地圖

按下START掣，便會開啟MENU畫面，並可在「MAP」中觀看南極地圖，從中更能知道PINGU的所在。

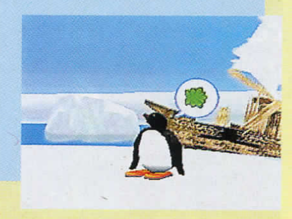


MINI GAME

在遊戲的過程中，不時會出現一些MINI GAME，而玩者更必須完成這些MINI GAME，才可以繼續遊戲，不過在MINI

取得道具

由於遊戲的對白普通人類是聽不懂的，而且又沒有字幕，所以PINGU只會以圖案表達意思，就算取得道具，都是以圖案顯示出來的。



TEXT：悟空

Dragon Knights Glorious

PANDORA MAX SERIES Vol.1
Dragon Knights Glorious
はじめから
データロード
おまけ
オプション
©PANDORA BOX

平價系列第一彈



製造商：PANDORA BOX
售價：1980日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P/RPG/DUAL SHOCK對應

一隻以1980日圓超低價為賣點的RPG遊戲，玩家可能覺得遊戲只賣1980日圓便不會怎樣好玩，這種想法是錯的，遊戲的價錢是不等於她的可玩性，價錢較低就不好玩，這樣說那光榮的烈風　價錢是7800日圓，玩家是否覺得很好玩？看東西不要只看一面，遊戲更甚，這隻《Dragon Knights Glorious》只要玩家肯去花少少時間，便會知道這遊戲有何可玩之處。





人物介紹



ダイク

本遊戲的主角、15歲、在ポーヘイム村莊中成長，夢想是將來能夠成為龍騎士，雙親在年幼時因意外而去世，現在和父親的朋友二人在村中生活。

チコ

チコ為了接受龍騎士的入隊測試而來到首都ハルキリアス，是第一個和ダイク見面的不良少年，他因傷人令到30人送院而被判進入監獄，往後會因為遇見ダイク而發生了重大的變化。

ポット

出生於ボルセンテス國的ポット，幼年曾經受過龍騎士的幫助而長大後希望成為龍騎士。在各項能力方面都非常優秀，但性格比較冷酷，不喜與人談話，但卻是一個很強的伙伴。

ボーボ

本身是一個漁民，由15歲便開始接受龍騎士入隊測試的ボーボ，但到了36歲高齡仍然未能加入成為龍騎士，性格非常熱情。

プリル

在ダイク旅程中時常在他夢中出現的龍族女子，為何會常常在ダイク夢中出現，連ダイク本人也不清楚。

リリス

看似外表平凡的少女，但其實是無差別級前年大武鬥會的霸者，本來女性是禁止參加龍騎士的測試是不可能的事，但因為她擁有一定實，所以大會就破例給她參加。

遊戲玩法



遊戲主要是以AVG型式進行，不過卻夾雜了RPG成份，例如會出現在迷宮尋寶等活動，另外在遊戲途中也會出現迷你遊戲，給玩家一種新鮮感。AVG型式不用多說，就是不論戰鬥或對話都是以第一身視點來進行。而RPG型式通常都會在進入一些迷宮或山洞時出現，這時就會和一般的RPG沒分別，都是在迷宮內尋找寶物、提升等級的程序。



戰鬥

遊戲的戰鬥方法和其他RPG一樣，都是用指令來執行，每個角色都有HP和TP，HP是角色體力，TP就是角色可使用特技次數的數值，數值越大使用次數越多，以下就會為大家講解在戰鬥時各種指令的用途。



攻擊

縱斬　向敵人使出縱斬，手上沒拿武器也可使出。
橫斬　向敵人使出橫斬，手上沒拿武器也可使出。
突擊　向敵人使出突擊，使用後才可使出特技。

特技

每個角色有不同的特技或魔法，每次使用都會扣去角色的TP值，使用TP值越多的特技攻擊力力也會越大。

防御

展開防御的姿勢，減低受攻擊時的損傷。

道具

使用道具的選擇，選擇後可使用各種不同種類的道具。

逃走

選擇後會放棄戰鬥而逃走，但逃走失敗便會受到敵人一次攻擊。

迷你遊戲

在遊戲中某地方會設有迷你遊戲，這些遊戲的玩法很簡單，全部都以賭博居多，以下會簡單介紹一下這些迷你遊戲。

21點



很多人也知道玩法的遊戲，會和電腦進行一對一決勝負，每人先派兩張牌，取得21點或最接近的就算勝利，如兩張牌相加的點數太少，也可選擇要牌直到不能再要為止。

老虎機



玩法比21點更簡單，玩者只需將注碼押下，之後開動老虎機，如出現到三個BAR標誌的圖案便會得到巨額金錢，不需費神只需運氣的遊戲。

撰文：南風•濁



PLANET DOB

PS
製造商：HUDSON
發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
ETC／MEM

可有試過做一些所謂「智商測驗」的東西？筆者做這種測驗相信都有四、五十次，智商平均大約只有160左右。經常洋洋自得的南風最近終於「撞板」！《PLANET DOB》這隻連筆者都要「諗爆頭」先知怎樣玩的GAME實在太可怕！跟本不是普通人玩！唔怪之得玩《PLANET DOB》的時候身後有同事「陰陰嘴」笑！原來玩著隻「辣」GAME。不過，《PLANET DOB》雖然難明了點但遊戲性不差，現在立即講一講點玩。

智商低於160者免問！

升職加薪冇「你」份，重要慘變實驗品！

《PLANET DOB》主角是沒有名的，遊戲中只會以一個「你」字來代表玩家！可見地位之卑微！話説某日有個樣貌像狗般的外星人「阿DOB」因意外而跌落地球，更不幸的是他隨即被變態博士「DR.X」捉去做實驗！而你就是「DR.X」的助手。為了查出阿DOB來地球的目的DR.X決定用「記憶調查裝置」，這個裝置相當卑鄙，它能令用者進入任何生物腦部並大肆搜查別人的記憶！而且更可藉此去到別人的星球。但無論如何也得有人肯做「先頭部隊」，在云云助手中DR.X選了一個樣子最戇居的人——就是你。無可奈何地，你進入了阿DOB的腦中並以很快的速度飛到他所居住的星球「DOB TOWN」（ドブタウン），在沒有降落傘的情況下你當然會直插地面！傻人真係有傻福，你死唔去但正因為剛才的巨大撞擊力導致掌管著DOB TOWN和平的中央電腦壞了！而這部電腦內的和平之源「BIT」（ビッド）大量逃脱！就在這時DOB TOWN警察「DTPT」委託你去捉回所有BIT（他不知你是地球人，因為你當時已經穿上了阿DOB的衣服），如此這般你由侵略者的身份搖身一變成了球世者。

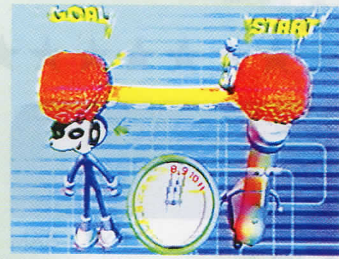














挽救DOB TOWN全靠「REMIX」！

到底怎樣才可挽救DOB TOWM？上文經已提過要四處搜集和平之源BIT，BIT其實隨處可見但要捉住它們就必須靠一種叫做「LOVE」（ラブ）的物品，這東西能輕易在第一關找到所以筆者不作詳述，老實説如果閣下連LOVE都不懂怎樣拿的話相信也沒可能繼續玩落去。BIT的樣子如同一個正方形，而且每個BIT身上更印有不同的英文字母，當玩家發現目標時只須按一下R1制，這樣就能發出LOVE音波來吸引BIT更可令它跟隨你走。但每次發動LOVE音波都只能吸著一隻BIT，而玩家最多亦只能帶著三隻BIT，所以儲滿時你就要用一部叫「DTT-MS」的機器把身上的BIT掉進去REMIX一番！原則上，每關都規定要掉夠十二個BIT才可過關，至於如何找到那部DTT-MS機，筆者只能話你聽這部機的外貌像個電話亭般而且帶點藍色，若有心去找的話跟本一點也不難，就以第一關為例，玩家只要圍著地圖走一圈立即會發現其所在地。另外，市內的街道上會有一些「噴水口」，如果玩家真的迷路大可以一腳踩上去，這樣便可看見整個DOB TOWN地圖和所有BIT的所在地。







極具「DESIGN味」的DOB TOWN人

稍為有觀察力的人應該不難發現，在《PLANET DOB》裡出現的每個角色都是戴著一副「DOb」眼鏡，「D」和「O」是鏡框而「b」就像「HEAD PHONE」般，更利害是後來出現的女角「阿DOT」，作者居然想到將「DOT」的「T」變成細階「t」，再把其尾部拉長當頭髮！這樣的創意在死板跟風的香港創作界裡實在難尋。





TEXT：SAM

SIMPLE 1500 SERIES VOL.18 THE BOWLING

PS
製造商：D3 PUBLISHER
售價：1500Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SPT/1P～4P/MEM



在十數年前還未流行卡拉OK的時候，我們這些年青人除了其他活動外，通常都會到保齡球場消磨時間，但隨著潮流的不斷變遷，保齡球這種玩意已甚少人玩了，而現在要玩保齡球，也可能會想起南華會吧。不過如果大家想安坐家中打保齡球的話，現在的家庭遊戲機可說能滿足各位的要求，而今次介紹的《SIMPLE 1500 SERIES VOL.18 THE BOWLING》，便是一隻以廉價1500日圓為賣點，而又遊戲水準不俗的作品。

操作方法

按掣	選擇畫面	助跑前	助跑中
方向掣(左右)	選擇項目	決定站立位置	-
方向掣(上下)	選擇項目	決定投球速度	-
START掣	決定・中斷GUIDE畫面	進入OPTION畫面	
○掣	選擇・決定・略過遊戲畫面	決定(開始助跑)	決定(投球)
×掣	取消	-	-
L1・R1掣	-	決定助跑方向	-

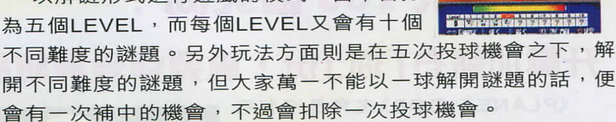
STANDARD



是以保齡球標準規則來進行遊戲的模式，局數方面定為十局，而每一局之中會有兩次投球機會，另外當遊戲完成後會將得分登上SCORE DATA之中。

模式介紹

進入遊戲後，畫面便會出現「STANDARD」、「QUEST」與及「SPECIAL」三個模式。



QUEST

以解謎形式進行遊戲的模式，當中會分為五個LEVEL，而每個LEVEL又會有十個不同難度的謎題。另外玩法方面則是在五次投球機會之下，解開不同難度的謎題，但大家萬一不能以一球解開謎題的話，便會有一次補中的機會，不過會扣除一次投球機會。

SPECIAL



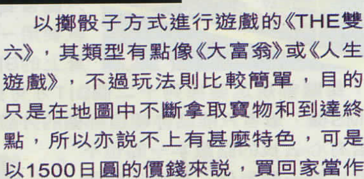
遊戲形式與STANDARD差不多一樣的模式，保齡球樽的數目會由十個改為四十五個，每局投球的機會亦會由兩次變為三次，不過當中只會計算最好兩次投球的成績，而局數則定為七局。

SIMPLE 1500 SERIES VOL.19 THE 雙六



PS
製造商：D3 PUBLISHER
售價：1500Yen
發售日：發售中　容量：CD-ROM
TAB/1P～4P

TEXT：SAM



以擲骰子方式進行遊戲的《THE雙六》，其類型有點像《大富翁》或《人生遊戲》，不過玩法則比較簡單，目的只是在地圖中不斷拿取寶物和到達終點，所以亦說不上有甚麼特色，可是以1500日圓的價錢來說，買回家當作「PARTY GAME」，到有須要時用作招呼親戚朋友也不錯吧！

操作介紹

按掣	MENU畫面	地圖畫面(通常時/分歧點)	VIEW畫面	MINI GAME畫面	
方向掣	選擇項目	游標移動	-	鏡頭移動	選擇
△掣	-	顯示寶物	向上方移動	-	-
○掣	決定	擲骰子/決定	向右方移動	-	決定
□掣	-	-	向左方移動	-	-
×掣	取消	-	向下方移動	-	-
START掣	-	進入VIEW畫面	-	返回地圖畫面	-

兩種不同類型

玩者可選擇兩種不同類型來進行遊戲，它們分別是「NEW STYLE」和「NORMAL STYLE」，而兩者其實除了規則有點不同之外，基本上是完全一樣的。

NEW STYLE

以擲骰子決定行走步數，並設法從中拿取寶物，不過當兩名玩者相遇在一起的時候，便要再以擲骰子來決定寶物屬於誰。另外此模式中並不是先到達終點便算勝利，而是在所有參賽者完成遊戲後，計算各玩者手中寶物的分數來決勝負。

NORMAL STYLE

玩法基本與NEW STYLE的差不多，不過當中沒有爭奪寶物的規則，所以就算與對手遇上也不怕寶物被奪去。另外NORMAL STYLE是以先到達終點為勝利，所以當有第一人到達終點後，遊戲便會結束，並會計算該人手上寶物的分數。

地圖的種類



商店街地圖



世界探險地圖



宇宙地圖

圖案的種類

START圖案
開始遊戲的地方。

GOAL圖案
遊戲的目的地。

休息圖案
當玩者來到此圖案上便會暫停行動一次。

傳送點圖案
會與另一個傳送點連在一起，作為捷徑倒也不錯。

EVENT圖案
不知會發生什麼事的圖案，不過通常都會是「向前走」或「向後走」。

寶物圖案
只會在NEW STYLE中出現的圖案。

MINI GAME圖案

只會在NEW STYLE中出現的圖案。

SIMPLE 1500 SERIES VOL.20 THE PUZZLE



PS
製造商：D3 PUBLISHER
售價：1500Yen
發售日：發售中　容量：CD-ROM
PUZ/1P～2P

TEXT：SAM



相信各位都有玩過《PUZZLE BUBBLES》(泡泡龍方塊)，而多年前的《COLUMNS》(寶石方塊)你們又有否玩過呢？大家又知不知筆者為何會這樣問呢？其實因為今次要介紹的遊戲，其玩法就像兩者的結合，所以筆者才會這樣問問吧！

遊戲玩法

遊戲目的是要從砲台將「音玉」以拋物線射出，令到三顆同顏色的「音玉」消失掉，而其他音玉便會在填補這空間同時，可能做成另一次消失，從而成為連鎖。



■發射音玉時有點像PUZZLE BUBBLES

操作介紹

按掣	MENU畫面	遊戲畫面
方向掣	項目移動	調整發砲角度
○掣	項目決定	發射音玉
×掣	返回之前項目或畫面	
START掣	開始遊戲/決定	暫停遊戲

模式介紹

ひとりでぱずる是最基本的過版模式，而每版最後都會有一名BOSS，勝出後便可到下一版，ふたりでぱずる即是二人對戰的模式，ちゃれんじぱずる會不斷提升LEVEL以增加其難度，最後たいむでぱずる是有時間限制的，而過了每版後都會補充少許時間，時間到了便會GAME OVER。





TEXT：悟空

一擊鋼之人



向成為空手道界第一的道路前進



一隻不錯的格鬥遊戲，玩家可以會覺得遊戲的角色比較生硬，亦沒有速度感，但就因為這樣角色在比賽時那些不停連續技便可以看清楚，筆者覺得在眾多的格鬥遊戲中，《一擊 鋼之人》可以說是一隻中上的遊戲。

操作方法

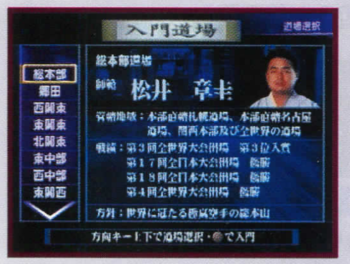
按鍵	動作
方向掣→→	前進
方向掣←←	後退
方向掣→	半步前進
方向掣←	半步後退
L1掣	上及中段防衛
L1十方向↓	下段防衛
方向掣→加□×△○同按	氣合一擊
□掣	左拳
△掣	右拳
×掣	左腳
○掣	右腳

模式解說

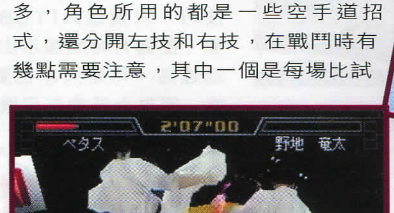
進入遊戲後有多個選擇，計有育成、對戰、極真資料館、選手名言集和OPTION，以下是各模式的簡單介紹。

育成

一個訓練成為空手道戰士的模式，當登錄所有資料後就可以選擇進入那間道場進行訓練，之後便會開始訓練，在訓練途中玩者可以參加一些規模比較小的比賽來增加經驗，另外亦會有可能出現一些特別事件來考驗玩者的精神力，而最終目的就是成為極真空手道最強一人。



遊戲玩法



遊戲的玩法和一般格鬥遊戲差不多，角色所用的都是一些空手道招式，還分開左技和右技，在戰鬥時有幾點需要注意，其中一個是每場比試都會有四個評判在旁給與分數，而取得分數的方法和拳擊差原多，攻擊時盡量令每次攻擊都能成功擊中對手，這樣取得的分數便會較高，另外角色上有一行類似能源BAR的能源棒，其實這是角色的精神度，在受到攻擊或攻擊落空時精神度都會減少BAR的長度，對手亦一樣，只要將這兩點放在第一位，相信要勝出一場賽事不會是一件難事。



對戰

進入後會再有三個模式選擇，第一個是一人對戰，在選擇好使用角色後會不停進行比試，直到不能戰鬥為止，第二個是百人組手，即是和一百人對戰的模式，究竟要打倒一百人需要多少時間呢？第三個是試玩一些劈冰磚和木板的模式可以選擇一次劈多少塊冰磚或木板，是一個娛樂模式。

極真資料館

在這裏可以觀看遊戲中所有實名選手的所有資料，內容非常豐富，資料亦非常齊全。

名言集

可以觀看在育成模式發生EVENT時所出現的名言，如果懂日文的話便會明白句子中所存在的意思。

OPTION

可以自行改變遊戲中所有基本設定。

後記

遊戲的OPENING很好看，這是筆者對這遊戲的第一個感覺，而在對遊戲放了不少心神時，發覺遊戲對現在的消少年很有幫助，因為在遊戲中隨時都會出現一些做人處事的道理，可惜的是遊戲中所有文字都是日本，不懂日文的朋友就不會門白遊戲能夠給與人們多種教訓的道理。



TEXT：SAM



MAX SURFING 2000

齊齊扮有型，個個係黎明！

PS
製造商：KSS
售價：5800Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SPT/MEM/對應ANALOG手掣

滑浪是一種有許多條件限制的活動，天時和地利的影響是十分重要的。首先要有一個經常會有大浪的海灣，而第二就是在颱風季節中（例如香港），因為這樣的話，海浪便會更大，玩起來就更得心應手。可是現在就無須為這些限制而操心，因為PS推出一隻名為《MAX SURFING 2000》的遊戲，就算室外天寒地凍，大家也可以安坐家中玩滑浪了。

操作介紹

方向掣（左右）	角色移動
○掣	跳躍
×掣	調節速度
△掣	上板
□掣	急轉
R1掣	控制滑浪板
START掣	暫停遊戲

甚麼是W.Q.S.？

W.Q.S.的全名是「WORLD QUALIFY SERIES」，亦可叫作「WORLD CHALLENGE SERIES」，是世界公認的大型比賽之一，並由世界專業滑浪協會「A.S.P.」（ASSOCIATION OF SURFING PROFESSIONALS）所舉辦。另外除了W.Q.S.之外，其實還有另一個更大型的國際級賽事，這就是W.C.T.（WORLD CHAMPIONSHIP TOUR）。因為選手在W.Q.S.中取得高排名的話，到了明年便有資格參加W.C.T.，而如果在W.C.T.中再得到勝利的話，便會成為國際上首屈一指的滑浪好手。

進行賽事

W.Q.S.（WORLD CHALLENGE SERIES）會在世界五個不同的場地中進行，而每場賽事又會有時間限制，當完成賽事後便會以最好三次成績的總和為準，然後便會依據該分數登上排名榜。

基本技巧介紹

若要在比賽中取得好成績的話，多元化的花式便是其勝利關鍵，而以下這些雖然是一般常用的技巧，不過只要大家能純熟運用的話，都能取得極高的分數的。

AIR-REAL（跳躍）

按下○掣跳到浪頂的技巧，而按掣的時間越長，跳躍的高度就越高，便可在空中作出更多的變化。

OFF THE LIP



方向掣下再按□掣而成的急轉技巧，從中濺出的浪花越大分數就越高，不過□掣還要不斷按著，否則會導致失速。

TUBE

穿梭於由海浪而成的管道中的技巧，只要進入「TUBE IN」狀態，便會有時間顯示出來，而當然時間越長分數就越高。可是大家也要留意在TUBE IN時的速度，因為太慢會有可機被大浪吞噬的。

CUT BACK

利用力量作180度回轉的技巧，其力量就像要破開海浪一樣。

加速的技巧

有時玩者可以不用按掣也能做到加速效果，而方法就是利用在浪頂向下衝的時間。另外在TUBE中也要留意速度的變化，太深入TUBE中便要加速，但當遠離時便要減速。

取得高分的技巧

一.能夠在一個浪中維持最長時間
二.跳躍的高度及回轉
三.做出大的浪花
四.TUBE IN的時間

TEXT：SAM

CLAYMAN GUN-HOCKEY

呢次唔玩動作玩運動

PS
製造商：Riverhillsoft
售價：3800Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P～2P/ACT/MEM/對應ANALOG手掣

不知大家有沒有在什麼冒險樂園中玩過一種遊戲呢？這種遊戲的玩法是利用場地的框架作反彈，從而將一塊圓形膠片撞入對方的龍門之中。不過今次介紹的《CLAYMAN GUN-HOCKEY》則與這種遊戲有點不同，因為玩者控制的並不是手上的圓盤，而是一支LASER GUN。

遊戲玩法

對戰雙方要在一分鐘內將GUN PACK擊入對方的龍門中，擊入一個便會取得一分。另外除了利用手上LASER GUN外，其實還可以使用不同的道具，阻止對方將GUN PACK擊入自己的龍門中的。

操作介紹

方向掣	游標移動/LASER GUN移動（ANALOG MODE OFF時）
○掣	決定/LASER GUN發射
×掣	取消/使用道具
□掣	使用道具
△掣	LASER GUN發射
L1．L2．R1．R2掣	改變GUN PACK的記號
左STICK	LASER GUN移動（ANALOG MODE ON時）
START掣	暫停遊戲


■場地中經常出現不同的道具


■對戰模式

道具介紹

道具在比賽中其實佔了一個很重要的位置，因為有時只要使用道具得宜，隨時會令玩者在逆境中反敗為勝的。

MULTI PACK



從四方八面分裂出多個GUN PACK的道具。

SNIPER MULTI



效果與MULTI PACK差不多的SNIPER MULTI，不過這次GUN PACK會向著對方龍門分裂。

GUN POWER UP

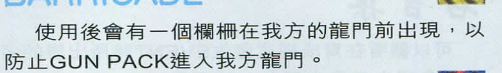


玩者的LASER GUN的威力會在一段時間內大幅提升，令得分的機會大大提高。

GUN POWER DOWN

使用後會令對方LASER GUN的威力大減。

BARRICADE



使用後會有一個欄柵在我方的龍門前出現，以防止GUN PACK進入我方龍門。

ANTI-BARRICADE



如果對方使用了「BARRICADE」的話，玩者便可使用「ANTI-BARRICADE」將對方的欄柵拆除。

TEXT：NEMESIS-T00

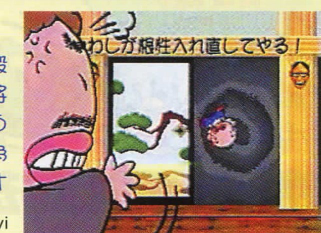


ENGACHO!

既「地底」又難玩的智力遊戲

PS	
製造商：日本Application	
售價：4800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PUZ/MEM/對應ANALOG手掣	

不知大家知不知道獅子如何鍛鍊子女呢？方法十分簡單，就是將其子女帶到充滿敵人地方然後牠便離開，讓子女們自生自滅。而在本作《ENGACHO!》的故事中，主角寸月的父親為了鍛鍊他，竟效法獅子把他強拉到「修業之舞台」中。究竟寸月的命運會如何呢？



遊戲玩法

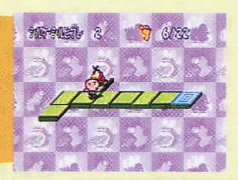
遊戲玩法非常簡單，玩者需要控制寸月在版圖上移動，當寸月能夠在限定的步數內到達終點便算完成一版，但如果寸月和敵人相撞、超過限定步數或被敵人逼至死角便算輸。

模式介紹

本遊戲共有四個模式，各有不同特性。

TRAINING

即練習模式，在這模式中玩者可從「OopsFive」五隻怪物中選一隻作為敵人，可說是為了讓玩者熟習牠們的移動方法而設的模式。而每隻怪物均有十版，即合共五十版。



STORY

即故事模式，這「修業之舞台」分為五間房間，分別是「學問之間」、「體育之間」、「給食之間」、「音樂之間」和「最後之間」，而每間房間均有二十版，即合共有一百版。第一至第十九版是正常的PUZZLE遊戲，而第二十版則是變成和父親對戰。



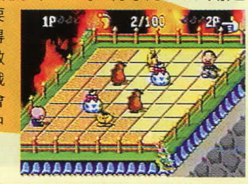
VS COM

這個對電腦模式同樣分為五間房間共一百版，勝利條件是要令電腦控制父親比寸月更早輸掉，至於單數版面是玩者先移動，雙數版面則是電腦先移動。



BATTLE

這是二人對戰模式，1P控制寸月，2P則是控制父親，只要其中一方先取得指定的勝利次數便算勝利；遊戲中使用的版面會從全部一百版中隨機選出。



OopsFIVE 特性

遊戲中的「可怕」敵人「OopsFIVE」，其移動方法其實是有跡可尋的。當牠們在玩者的五步範圍以內時（五步範圍以外時則不會移動），便會依照玩者的移動方向作出以下反應：

シルケ シルビプレ：和玩者相同的方向
はなびしん：玩者的右方
テンプー：和玩者相反的方向
スパイシー：玩者的左方
ファンシー：不會移動

大家可能發現ファンシー好像不會出現似的，其實牠是由兩隻怪物合體而成。方法是令シルケ シルビプレ和テンプー或令はなびしん和スパイシー正面相撞，這樣便會成為ファンシー，因此玩者必須好好掌握牠們的特性，才能順利完成遊戲。

PS	
製造商：DreamWorks Interactive	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
FIG/MEM/2人/對應DUAL SHOCK	

TEXT：NEMESIS T-00



侏羅紀再現！



數年前，《侏羅紀公園》這部電影曾掀起一陣恐龍熱潮，除了因為故事不俗外，其幾可亂真的特技更能令恐龍活生生地重現銀幕，故此得以大受歡迎，之後更推出了其電影版的續篇《迷失世界》。雖然以上一切已成過去，但最近在PS上推出的《WARPATH JURASSIC PARK》正是《侏羅紀公園》的格鬥版本，而且遊戲質素並不算差，故此侏羅紀Fans萬勿錯過！



有何特色

這遊戲可說是恐龍版《VIRTUA FIGHTER》，遊戲中的恐龍的主要的攻擊武器多是牙齒、尾巴或後足、並沒有任何花巧的必殺技存在，所以很多時需要以埋身肉搏定勝負。而遊戲中另一個特點就是版面中有時會出現逃亡中的動物（包括人類），如果任何一方成功把它咬中，只要再按攻擊掣便可把牠（或他）吃掉以補充體力。



操作方法

- ←，→：移動
- ↑：跳躍
- ↓：蹲下
- □：弱主攻擊
- △：強主攻擊
- ×：弱副攻擊
- ○：強副攻擊
- L1：向內側轉
- L2：向外側轉
- R1：防守
- R2：挑釁

模式簡介

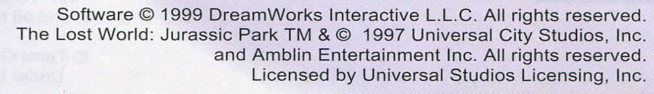
本遊戲共五個基本模式，除了有ARCADE、VERSUS、PRACTICE和TEAM這些格鬥遊戲常見的模式外，更有一個有大量資料的MUSEUM模式。那裡收錄了大量關於遊戲中出現的恐龍的資料，包括有身高、體重、存在的時代甚至連「族譜」也有，務求令人可更了解這些古代生物。



隱藏要素

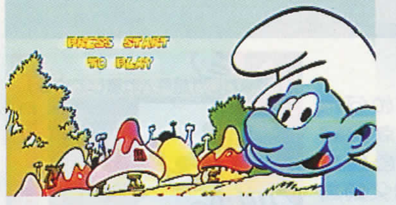
和其他格鬥遊戲一樣，遊戲中是有隱藏要素存在，只要玩者不斷使用不同的恐龍完成ARCADE模式，便可令這些隱藏要素陸續出現，至於它們是甚麼便要由各位玩者自行發掘了。





TEXT：NEMESIS T-00





藍精靈 THE SMURFS

藍精靈！十分勁！

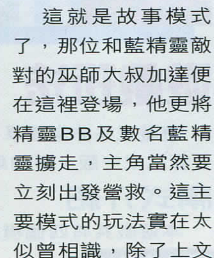
經典卡通片《藍精靈》雖然已有許多年歷史，但有不少年長的朋友沒有忘記這班造型可愛且性格突出的卡通人物。在最近，PS推出了一隻以藍精靈為題材的橫向動作遊戲，各位年輕讀者有沒有興趣認識一下它們呢？





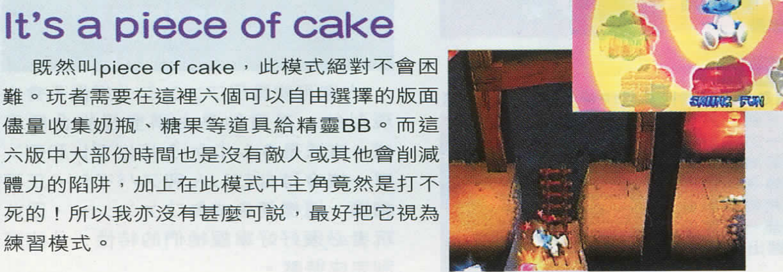
熟口熟面的玩法

遊戲的玩法實在簡單得過份，玩者只需控制主角不斷移動到終點為止便算完成一版。當然，沿路上是有不少敵人在恭候各位的。此時除了可以逃跑外，更可用投擲手上物件或跳過去踐踏這兩個方法來消滅敵人。



It's no picnic

這就是故事模式了，那位和藍精靈敵對的巫師大叔加達便在這裡登場，他更將精靈BB及數名藍精靈擄走，主角當然要立刻出發營救。這主要模式的玩法實在太似曾相識，除了上文提及的殺敵方法外，版圖上同樣有大量可增加生命數目的道具(道具數目到達一定程度時才會增加生命數)，而且連隱藏通道及密室也同樣設有。不同之處在於每版中均有數個月亮形的道具，雖然不取它也可完成該版，不過它可能對遊戲有影響，所以最好還是取它。至於每一版的完成後均會救出一名同伴，最後當然會和加達決一死戰。



難度差別極大的模式

It's a piece of cake

既然叫piece of cake，此模式絕對不會困難。玩者需要在這裡六個可以自由選擇的版面儘量收集奶瓶、糖果等道具給精靈BB。而這六版中大部份時間也是沒有敵人或其他會削減體力的陷阱，加上在此模式中主角竟然是打不死的！所以我亦沒有甚麼可說，最好把它視為練習模式。

TOONENSTEIN DARE TO SCARE！

英語聽解能力不足者請三思

TEXT：NEMESIS T-00



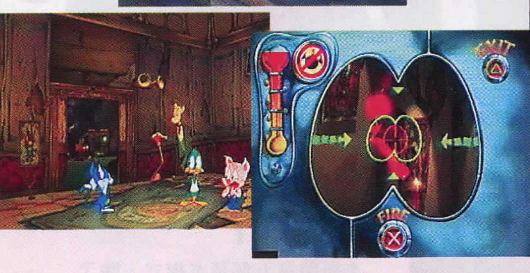
這遊戲改編自華納兄弟的《TINY TOON ADVENTURES》卡通系列(港譯Q版小時候)，若各位曾看過這套卡通該不會對遊戲中的人物陌生。不過各位最好要有一定程度的英語聽解能力才可試試這遊戲，因為遊戲中的所有對白均是沒有字幕的。





遊戲玩法

遊戲中玩者可以控制的並不是OPENING中的鴨或豬，而是一隻貓(我早已忘了牠們的名字，SORRY！)。玩者需控制牠在大屋中四處冒險，利用大屋中的機關來幫助牠們逃出這間大屋；遊戲會每一處可進行的動作都會作出提示，可說是照顧周到。而遊戲初期會出現的機關共有兩種：一種是類似電掣的東西，當開動了六個位置不同的電掣後便可使用升降機到另一層探險；另一種則是類似發射器的東西，開動它後會進入一個射炸彈的迷你遊戲，不過若在劇情畫面中沒有敵人(有翅膀的炸彈)時進入是不會有敵人出現的。





EASY和HARD的分別

本遊戲共分為EASY和HARD兩種難度可供選擇，兩者的故事是一樣的。至於難度及操作方法則有明顯分別。在HARD中的射炸彈遊戲中，那些炸彈只需很短時間便會爆炸，而每一種機關的開動方法各有不同。而EASY則相反，炸彈需較長時間才會爆炸，每一種機關也是按×掣開動。所以若各位是第一次玩這類遊戲，最好先完成EASY後才進入NORMAL。

MEDAL OF HONOR

TEXT：NEMESIS-T00

PS
製造商：DreamWorks Interactive L.L.C.
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
STG/MEM/2人/DUAL SHOCK對應/美版遊戲

使用前德軍成員打倒納粹黨吧！

以第二次世界大戰為題材的遊戲已推出過不少，不過除了部份戰略遊戲外，其他類型的大多數是使用反德國的組織來對抗納粹德軍，毫無新意。這隻《MEDAL OF HONOR》的內容雖然也是差不多，但主角的身份卻有點不同了，因為他原本是德軍中的精英！究竟他能否阻止納粹黨的陰謀呢？

故事

故事發生在第二次世界大戰的後段(1944年)，反德的勢力為了對付納粹德軍，便招攬前納粹德軍成員加入，而主角James Steven Patterson是一名實力優秀的軍人，所以當局自然希望他加入。由於當時的環境不容許Patterson拒絕，所以他便加入一同對抗納粹德軍。

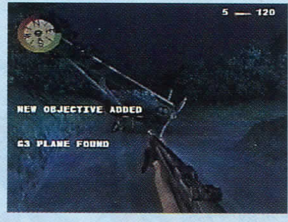


操作方法

←：向左轉
→：向右轉
↑：前進
↓：後退
□：上彈/行動
△：跳躍
×：開火
○：轉換武器
L1：向左橫移
R1：向右橫移
L2：伏下(可以移動)
R2：瞄準/觀看

玩法簡介：

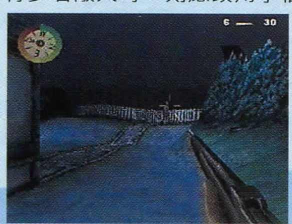
目的



和其他同類型的射擊遊戲不同，本遊戲目的不在於殺敵，而是在於完成每版中指定的任務，這些任務的內容包括有找尋重要物件、拯救指定人物或殺死指定的敵人等等。所以玩者必須留意每版開始前的解說，以得知任務內容與及其他關於該版的提示。

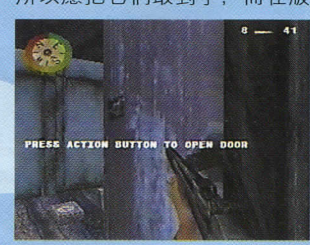
殺敵的方法

留意本遊戲的敵人只會在頭部中槍後才會即時死亡，加上子彈有限，所以最好趁敵人位於遠處時才用這方法殺敵，若果敵人在附近時則應攻擊其上半身，因所需的子彈較少。但如果要同時應付多名敵人時，則應改用手榴彈攻擊，不過需留意投擲後它不會立刻爆炸及它有可能波及玩者自己，而且更是一擊致命的，所以應和它保持距離。



道具的位置

另外，在版圖上有不少道具存在。它們通常會分佈在版圖上或在敵人死後才出現的，所以應把它們取到手，而在版圖上有些房間是可以進入的，方法是走到門前按□。



TEST DRIVE 6

TEXT：NEMESIS-T00

PS
製造商：ACCOLADE
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC/MEM/2人/DUAL SHOCK對應

集正統賽車及非法賽車於一身

相信大家已經玩過不少賽車遊戲，但可惜大部份賽車遊戲只能進行正統的路上競賽，玩法可說是近乎完全一樣。如果各位對我的意見有同感，則必定要一試這一隻遊戲了，因為這遊戲除了可以進行正統的賽車外，更可進行非法賽車，不但可在馬路上亂衝亂撞，更需要擺脫警察的追捕，令刺激性提高不少。

開始遊戲

當選擇RACE MENU並輸入自己的名字後，便可進入這遊戲的主要模式選擇畫面，然後便進入GARAGE中買車，就能進行這裡的四個遊戲模式。

買車注意事項

遊戲開始時，由於玩者只有四萬元，所以只能買CLASS 1中大部份的車。因此，玩者必須注意每部車的能力以作選擇，較需要注意的能力有TOP SPEED和LATERAL ACCELERATION。

UPGRADE需知

在UPGRADE中，玩者可以付錢以強化車的各種能力，而可強化的配件有ENGINE、BRAKES、TIRES和SUSPENDSION，另外TIRES以外的三項是可以自行調教的；不過調教它們時會令部份能力下降，故必需取得整體性上的平衡。

主要模式介紹

TOURNAMET RACE

這是個正常的賽車模式，玩者首先要下注，然後在賽道上完成一定數目的比賽便算完成，如玩者能取得前三名更可得到獎金。



CHALLENGES

這是TIME ATTACK模式，玩者需在限時以內跑完全個賽道，完成後便可得到獎金。在初期時只能選擇CHALLENGE 1的賽道，完成後便可選擇其他賽道。



COP CHASE



在這裡玩者變成警察，目的是要將目標(車上有紅色箭嘴)拘捕。至於破關方法有二：一是用車阻擋目標，使其不能行駛；二是目標撞至不能行駛(車上的綠色能量計扣盡)。在此模式玩者可以自由選擇警車，而「賽道」的特色和SINGLE RACE時一樣，不同的是每輛敵車的罰款成為了獎金。

SINGLE RACE

這是非法賽車的模式，由於「賽道」其實是普通的馬路，所以會有分支路存在。另外「賽道」上有大量其他車輛(地圖上沒有顯示的車)存在，更會有警車不斷追捕玩者和其他敵人，只要被它阻著便要繳付罰款，所以必需把它們擺脫。而獎金則同樣要求玩者在取得前三名時才能獲得。



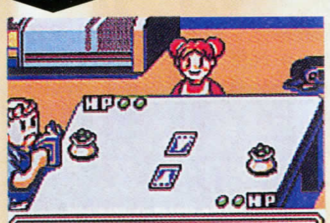
TEXT：肥嘟嘟
協力：瘦猛猛

今期的POCKET情報所可算是GAMEBOY的天下，因為各大廠商近月不斷公布下年的最新作品，而其中最觸目當然SEGA將自己的人氣移植到GB，以及任天堂最新RPG的遊戲—《CARD HERO》。此外ATLUS亦發表了真•女神轉生的最新作《DEVIL CHILDREN》。



GB／TAB
發售商：任天堂
發售日：預定2000年春季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

CARD HERO



任天堂除了POKEMON之外，終於開發另一款GB的RPG遊戲，而且以近幾年非常CARD GAME形式來進行。在遊戲中會共有114款CARD存在，而其中更會分成為「MASTER」、「MONSTER」、「MAGIC」三種類別，而「MASTER」就是主角的化身。CARD BATTLE的主要目的便是將對方MASTER CARD的體力減至零。





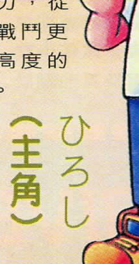




MONSTER CARD會分為「前衛」與「後衛」兩種，前衛MONSTER的體力與攻擊力都很高，擅長肉博戰，而後衛MONSTER雖然體力和攻擊力低，但擁有遠距離攻擊和體力回復的能力。另外將對方打倒的時候，MONSTER更會LEVEL UP。



MAGIC CARD會有各式各樣特定的效果，而有效地使用就是戰鬥的關鍵，如給予對方三點傷害，或減低對方MONSTER LEVEL等，所以主角應該要擁有這些各式各樣的MAGIC CARD。



無論MONSTER的配置、使用擅長技或使用MAGIC CARD都需要「STONE」，而每TURN都會多顆STONE，所以STONE會限制了MASTER的機動力，從中令戰鬥更講求高度的戰略。



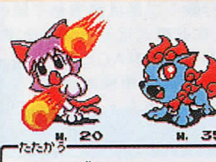
クミ
ひろし（主角）

GB／RPG
發售商：ATLUS
發售日：預定2000年春季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

真·女神転生 デビルチルドレン 黒の書



由岡田耕始擔任製作的《真•女神轉生》系列的最新作決定GAMEBOY上推出，今次的《DEVIL CHILDREN》將會推出「黑之書」和「紅之書」兩個不同的版本，不但主角會有不同，而且登場惡魔以及固有的EVENT亦有所不同。遊戲中全部的登場惡魔數目共有200種以上，而且每次發現的惡魔都會記錄在惡魔圖鑑。另外遊戲更會對應通信Cable來進行對戰和交換。



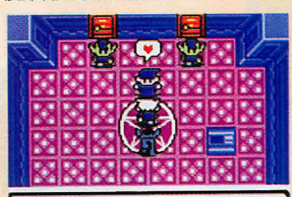
會話系統

主角可以召喚仲魔與敵惡魔戰鬥。在戰鬥中，主角可以不與敵惡魔戰鬥，而以會話來進行交涉。利用交涉令敵惡魔成為自己的仲魔。由於不同種類的惡魔會有不同的性格，所以配合性格的會話是非常重要。



合體系統

在《真•女神轉生》系列中的合體系統當然是不會缺少。利用惡魔與惡魔之間的合體，從而製造出強勁的新種惡魔，而更有些惡魔必需透過惡魔合體才能出現。





甲斐刹那
要未來

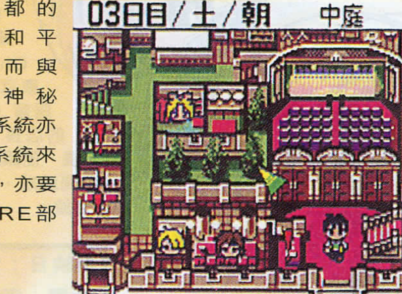
GB／AVG
發售商：Media Factory
發售日：預定2000年春季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

櫻大戰GB





SEGA終於把其下的大作《櫻大戰》移植至GB，而這次的移植亦成為一時的佳話。今集同樣以太正時代的日本作為舞台，大神一郎率領帝都華擊團為了帝都的和平而與神秘的組織戰鬥，而遊戲的基本系統亦會採用SATURN版的原創系統來進行。與花組隊員傾談之餘，亦要進行故事中的ADVENTURE部份。





另外，今集的主題就是「體驗入隊」，而玩者會以一個新隊員的身份加入花組，從而體驗入隊的生活，不單要忍耐每日的嚴格的訓練外，亦要從平時的生活中得到花組的其他隊員的信賴，而最後還要接受畢業測驗。

GB版中，玩者與其他隊員談話同樣會採用LIPS(Live & Interactive Picture System)的系統。在談話的時候，畫面會出現不同的選項。如果能夠令對方開心的話，信賴度以及好感度的參數將會得到提升，不過充滿怒氣時就是立即終止談話。



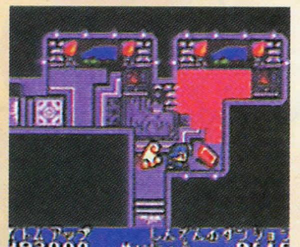
GB／RPG
發售商：BOTTON UP
發售日：12月10日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆

GRANDUAL



《GRANDUAL》就是引發封印在CARD中的魔法與物質的力量來進行戰鬥的CARD BATTLE RPG。遊戲中不但準備了超過100款以上的CARD，而且更增加了CARD合成的新要素，從而讓玩者得到有別其他CARD GAME的樂趣。今次主角與其他CARD MASTER的目標就是位於迷宮深處的傳說之CARD。





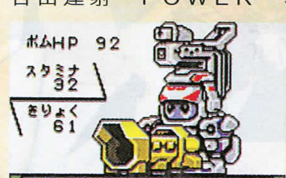


GB／RPG
發售商：TAKARA
發售日：預定2000年3月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆1/2

爆裂SUPER B-DERMAN

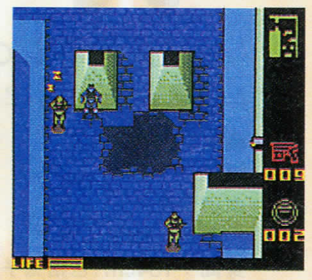


日本大受歡迎的漫畫「爆裂SUPER B-DERMAN」將會以RPG形式登陸GB。玩者可以利用不同的PARTS來組合出連射、POWER SHOT、CONTROL SHOT等各式各樣的技，從而製作出原創的機體。另外曾在漫畫系列中出現的人物亦會有部份在遊戲中登場。



GB／ACT
發售商：KONAMI
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

METAL GEAR Ghost Babel



大受歡迎的動作遊戲——「METAL GEAR」系列亦和其他大作移植至GB上。今次傳說的英雄「SNAKE」又為了攜帶核彈的METAL GEAR而再次出動，而今集的敵頭目就是稱為「VIPER」，SNAKE同樣要在不被敵人發現的情況下，進行潛入行動，不過今次會採用STAGE CLEAR方式進行。另外，遊戲中亦會有VR MODE。



GB／SPT
發售商：KONAMI
發售日：2000年1月27日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

Hyper Olympics Winter



這個可以以簡單的操作玩到奧林匹克冬季運動會的運動遊戲。當中有SKI JUMP的LARGE HILL和NORMAL HILL，滑雪項目的SKI和SNOW BOAT、FREESTYLE SKI的AIR REAL、500M SPEED SKATE等比賽項目。除此之外，當某條件達成的時候，項目種類就增加。



動畫新聞組

為成為明日之星之貓貓——《Di Gi Charat》

序

就在11月29日星期一至星期四開始，日本TBS電視台於「WONDERFUL」內播出這套電視動畫《Di Gi Charat》，這套動畫最特別的，就是它不由漫畫或遊戲轉化過來，而是一間專門賣電視動畫商品的店鋪「GAMERS」之原創角色，由於其歡迎度非常之高，所以被動畫化也不為奇。

故事

既然被動畫化；故事也需有設定，原來故事一切都由秋葉原這地方開始：有一天，一部貓型的UFO降落在東京的秋葉原上，為了成為大明星的Di Gi Charat四處找尋求生方法，可是東京的屋租太昂貴，從而不能在此居留，就在此時她遇上「GAMERS」的店長，店長見Di Gi Charat這般可憐，便讓她到「GAMERS」工作，並供應房間給她，從而Di Gi Charat開始了她的明星之旅。

播映日：11月29日在日本TBS播出
時間：深夜12時30分~12時45分

組員：MS





GeMa（CV：龜井芳子）

誕生日：7月13日
年齡：10歲
血型：O
出生地：Di Gi Charat星
身高：？
體重：？

牠同樣是與Di Gi Charat一同來地球的謎之生命體，亦是Di Gi Charat的僕人，有關牠的一切仍是個謎。



Di Gi Charat（CV：真田アサミ）

誕生日：2月8日
年齡：10歲
血型：O
出生地：Di Gi Charat星
身高：148cm（包括貓耳）
體重：38kg

在「Gamers」工作的少女，以成為大明星為目標，雖然她擁有很可愛的樣貌，但是她可是外星人來。



BuTi Charat（CV：沢城みゆき）

誕生日：1月21日
年齡：5歲
血型：B
出生地：Di Gi Charat星
身高：103cm
體重：18kg

與Di Gi Charat一同來地球的外星人，其目的不明，不過Di Gi Charat當她是妹妹看待。

Ra Bi An Rose（CV：氷上恭子）

誕生日：8月30日
年齡：14歲
血型：B
出生地：地球
身高：164cm（包括兔子耳）
體重：？

是Di Gi Charat的競敵，一位很驕傲的少女，她同樣在「Gamers」內工作，時常與Di Gi Charat針鋒相對。

狂戰士甦醒！

《惡魔人》被OVA化！！

發售日：預定2000年春（全1卷）

價格：7800日圓（不連稅）

在較早之前已有消息得知永井豪的人氣作品《惡魔人》再度OVA化，並名命為《AMON‧惡魔人 默示錄》。全套動畫只得一卷，片長為50分鍾。是繼TV SERIES完結後的《誕生編》及《妖鳥利路編》之後的最新作品。

故事

今回的故事舞台於漫畫版本的最後一幕，與最強之敵撒旦作最後一戰之前，「牧村美樹慘殺」之後，惡魔人軍團與惡魔族之間的原創故事。牧村美樹因暴徒的襲擊而喪生，失去牧村美樹的主角不動明，對人類們感到絕望，從而解放了體內的惡魔族勇者AMON，AMON甦醒後利用絕望感封着明的意識，並佔據其整個身體。接着惡魔族與地球人類分別向對方宣戰，究竟被絕望感封着意識的不動明，能否變回己我，並阻止這狂戰士呢？



公式HOME PAGE

如果大家想第一時間知道有關《AMON‧惡魔人 默示錄》的最迎資料，不妨到它的公式HOME PAGE看看，可能會有一些意外的收獲。

網址：http://www.sme.co.jp/devilman/index.html



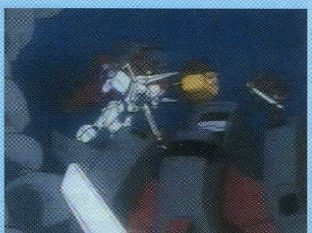
機動新世紀GUNDAM X

組員：機動戰士MS

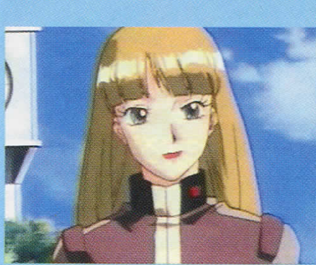
第十八話——「Lorelei之海」

奧魯巴為了進行自己的計劃，與以大海搶奪為生的瑪加斯聯手，在Lorelei之海打撈機動戰士，怎料到他們所打撈的並不單止舊聯邦軍的機動戰士，還有L SYSTEM。另一方面，菲利迪艦經過補給後便繼續旅程，由於大家的努力，迪花已開始將心靈之窗打開，這令到各船員輕鬆起來，名是對於札美魯來說，卻令他想起過去悲傷的事情…

突然迪花感到Lorelei之海上有點異樣，於是便吩咐札美魯一行人到Lorelei之海去，瑪加斯看見菲利迪艦前來心感興奮，決定出擊迎戰，從而搶奪三部珍貴的GUNDAM，戰鬥即將展開，雙方的戰鬥非常激烈，就在最危急之際，迪花讓藏在L SYSTEM的少女進入自己的身體，並利用其NEW TYPE力量將所有危機消除，原來那位少女就是札美魯年幼時的同伴——露斯。


◆奧魯巴命瑪加斯在Lorelei之海打撈機動戰士


◆在L SYSTEM內隱着一名少女


◆札美魯回想起過去的好友

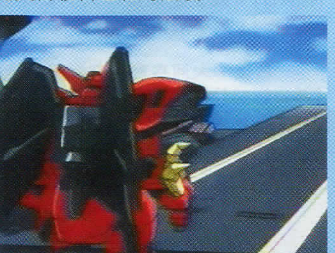

◆露斯借迪花的身體使用其NEW TYPE力量

第十九話——「就如看見夢一樣」

當露斯的神奇力量停止後，卡洛特乘混亂向敵艦攻擊，奧魯巴為了不前功盡費只好離開戰鬥，與其哥哥會合。事後卡洛特等人從露斯口中得知其本體就在L SYSTEM裏，並由於有不少人想利用這系統引發戰爭，從而希望得以解脫，於是菲利迪艦全速追趕瑪加斯的艦隻。就在航行期間，卡洛特決定今次的作戰交由札美魯，希望他能親自救出重要的人。

不久菲利迪艦終於都追上瑪加斯的艦隻，並由札美魯駕駛GX出戰，可是沙基亞的援軍及時趕到，使到戰況更為激烈，再加上露斯的神奇力量已被奧魯巴發現，已不能再使用NEW TYPE力量，由於敵方的數目以百計，札美魯等人根本沒法應付，露斯為了報答眾人併命地將她救出，便以自己的NEW TYPE力量輸入札美魯身上，使他能如以前般利用浮游機動戰士作戰，結果在危急之際，他終於成功開動浮游機動戰士，戰況立時改變，敵方撤退後札美魯將最討厭的浮游機動戰士一一擊毀，因為他已再不想發生15年前的事。之後露斯的力量也完全用去，迪花也變回自己，露斯的遺體由札美魯親自埋在海底裏。


◆由札美魯駕駛GX出戰


◆沙基亞的援軍及趕到


◆露斯將NEW TYPE力量輸入札美魯身上


◆札美魯將浮游機動戰士擊毀

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍



第19話　必滅之右腕

播放日期：1999年12月5日

前言

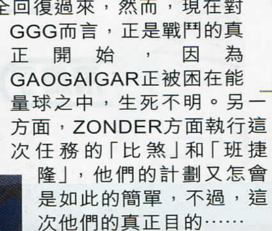


在一年之前，GGG正式的成立，而且凱的改造手術亦告完全成功，不過，在那時候，他們根本不會估計到在現在的戰鬥會是如此的激烈。而在上一集之中，凱又再次中了ZONDER的陷阱，現在他又被困在一個巨大的能量球之中……





本集故事內容

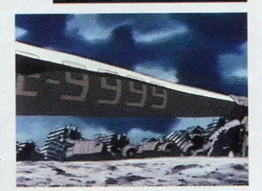


在上一集之中被敵人催睡了的「宇宙開發公團」職員已經完全回復過來，然而，現在對GGG而言，正是戰鬥的真正開始，因為GAOGAIGAR正被困在能量球之中，生死不明。另一方面，ZONDER方面執行這次任務的「比煞」和「班捷隆」，他們的計劃又怎會是如此的簡單，不過，這次他們的真正目的……



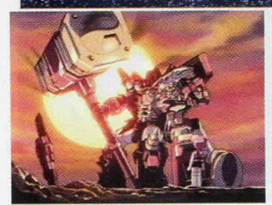
最後，GGG的作員也探測到GAOGAIGAR的所在，所以便派出「冰龍」和「炎龍」出動拯救，然而，包圍着GAOGAIGAR的能量非常厲害，雖然使用上多次「ERASER HEAD」，不過也無法將外圍的能量滅除！

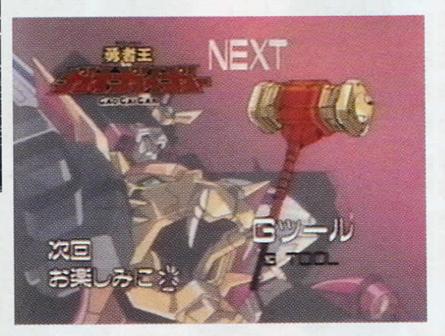
而一直非常擔心凱的護也隻身趕到現場，和「保魯幅特」一同開始戰鬥，不過，這時候在GGG的基之中，眾人發覺在能量的中心的「素粒子ZO」的數目不斷增加，這時候，獅子王博士終於也明敵人的真正目的，原來敵人又要製造一個「ZONDER METAL繁殖場」，為了要阻止敵人的計劃，在外的超龍神便使用最大型的「9999號ERASER HEAD」，加上在能量球內的凱開動「HYPER MODE」，終能逃出能量球的範圍，然而，怎對付這人好呢？



最後，大河長官唯有使用最後的兵器「GOLDEN HAMMER」(暫譯為『黃金鐵槌』)……







勝利的關鍵

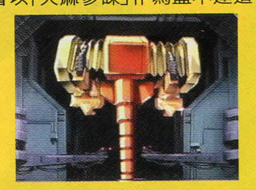
第20話　ZONDER老師

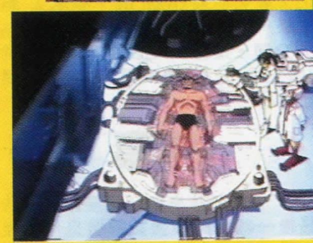
播放日期：1999年12月12日

前言

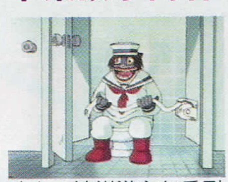


在上一戰之中，雖然GAOGAIGAR能夠得到最後勝利，不過，所付出的便是差不多半隻GAOGAIGAR，因為「GOLDEN HAMMER」所發放出來的能量實在太大了，根本不是GAOGAIGAR所能承受的，所以才有這樣的結果。為了要完全解決這個問題，便要製造一部可以承受巨大能量的機械，而這機械將會以「火麻參謀」作為藍本建造……





本集故事內容

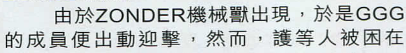




這集的故事是比較輕鬆的，因為是發生在護的學校之中……一天，護和同學們差點兒便遲到，雖然是及時趕到，不過，在換鞋的地方遇上了訓導主任，在忽忙之間，小牛的「不及格」試卷掉在地上，被訓導主任看到，令他非常不滿，而他的不滿，竟然令他成為了ZONDER的「對像」……

被變成「ZONDER」的訓導主任完全控制了學校，而且更一直的追着護等人，雖然護曾發出救求訊號，不過，因為訊號受到干擾，所以凱無法收到，而在學校附近的「保魯幅特」亦被ZONDER的立體影像所騙，未能及時發覺，當發現之時，護等人已被ZONDER所擒。





由於ZONDER機械獸出現，於是GGG的成員便出動迎擊，然而，護等人被困在ZONDER體內，大家也不能胡亂出手，於是，大河長官便想出使用「DIAMOND FORMATION」來對付ZONDER，這次GAOGAIGAR依然使用「GOLDEN HAMMER」出擊，不過，為免再受損壞，於是便利用「PLIERS」將「GOLDEN HAMMER」夾着，然後攻擊；而所謂的「DIAMOND FORMATION」，便是利用「超龍神」的兩支長臂，讓「保魯幅特」彈射而出，在「GOLDEN HAMMER」擊中ZONDER的一刹，將護等人救出來。





計劃相當成功，不過，便令「PLIERS」受到重傷……





勝利的關鍵



Presented by：山寺良牙、MS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

浪客劍心～明治劍客浪漫譚～（巻二十八）

出版社：集英社
售價：390日圓



進入最後一幕的《浪客劍心》，最後一期終於在近日推出，劍心與雪代緣的最後一戰進已進入尾聲，劍心先以一擊龍鳴閃大挫緣的平衡，接着以一擊天翔龍閃將緣徹底打敗，就在劍心不為意之際，緣的手下以鎗攻擊劍心，為了保護劍心的薰立即上前摭援，這情景就如當初巴摭援劍心一樣，此時令緣立時上前阻止，幸好能及時趕上，最後緣終於都落敗，並受到警察逮捕。事後惠、左之助蒼紫等人分別離去，而劍心、彌彥和薰繼續在東京過着和平的日子，就在明治15年，劍心將逆刃刀交給彌彥的同時，亦發覺面上的十字傷逐漸消失。(MS)

True Love Story from君子 再一次在那個地方

作者：玉井豪
插畫：松田浩二／森田屋すひろ
出版社：ASCII／ASPEC
售價：640日圓



原以為《True Love Story～真愛物語～》的小説系列在「二集的第三學期」便告完結，誰不知竟然就在《True Love Story fan disc～真愛物語迷家收藏集～》推出前再有新的系列推出，而第一本則會先以《True Love Story 2～真愛物語2～》主角的妹妹——君子「小説版名字：小泉君子」為主題發展故事。故事以她與其好友「深山草苗」有關，女孩來説對於談到有關戀愛的事時，很多時會特別興奮，而故事內容就説到她們二人的戀愛故事，君子方面則是同班的「風間健太」、草苗方面竟就是原遊戲故事的主角，在這段期間中有不少風波及事件發生，弄到二人的好友關係時好時差，有時君子亦找她的兩位前輩「香坂麻衣子」和「七瀨かすみ」傾談，不過到最後君子仍得轉校，而二人的友情關係亦因這事而加深。(山寺良牙)

Fancia Graphics Niao！

作者：すぎやまGENSHO
出版社：KSS
售價：2095日圓



這本實際上是早前在電腦上所推出的「貓娘」育成遊戲——《Fancia》的畫集，畫集內容是主要刊出在育成「Fancia」時，所遇上的特別場面的畫面，當中亦會附有解説或是一些類似遊戲中Fancia的對白，所刊出的由小孩到約18歲時的也有，與遊戲一樣亦是分為3 Part作刊登；至於畫集的後火部份，則是刊登創作者、插畫家與及出場聲夏的有關訪問，另外亦有草稿圖、產品介紹、別的相關插圖，以及在遊戲中不常出場的Fancia的其他貓娘朋友們。(山寺良牙)

SUPER ROBOT大戰64＋SUPER ROBOT大戰LINK BATTLER PERFECT GUIDE

出版社：SOFT BANK
售價：1400日圓



是N64版的《SUPER ROBOT大戰64》及GB版的《SUPER ROBOT大戰LINK BATTLER》攻略本，內裏不單有齊故事和戰術的解説，更有齊所有機體的DATA，再加上隱藏故事都有解説，絕對是N64版的機戰迷用家必買之書，全書共厚300多頁。(MS)

GATE KEEPERS公式Guide

出版社：角川書店
售價：1200日圓



這套既有動畫看，又有趣的戰略遊戲，在遊戲推出的同時由角川書店亦推出一本名為《GATE KEEPERS公式Guide》的書，這本書的內容主要詳細解釋遊戲的歷史背景、人物設計、人物背景、人物相關圖，以至連遊戲戰略系統和製作人訪問，甚至連遊戲中特別事件的出現條件也有，包羅萬有資料性十分豐富，絕對是喜歡此遊戲的玩家必買的書。(山寺良牙)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



TEXT：MARKS



GTO 田中麗奈

PROFILE

姓名：田中麗奈/Tanaka Rena
出生日期：1980年5月22日
年齡：19歲
出身地：福岡縣久留米市
星座：雙子座
身高：157cm
血型：A型
三圍：B77 W56 H82
興趣：音樂鑑賞、拍照、素描
畢業學校：1999年西日本短期大學付屬高等學校畢業





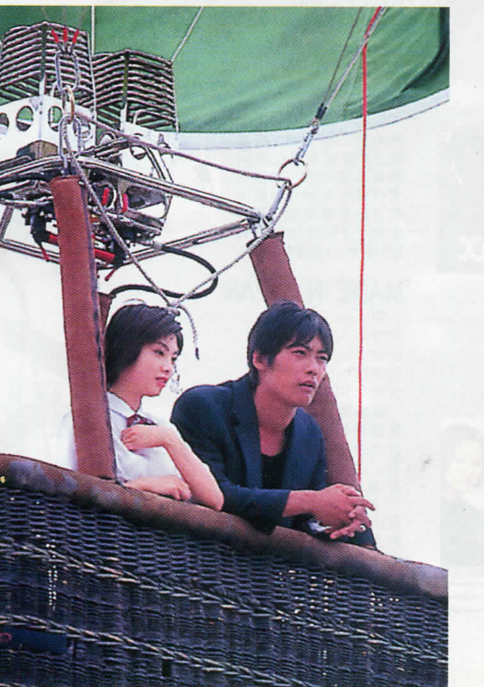


當講到『好老師』時，有否想起曾經風靡香港的日本電視劇「GTO」呢？而現在「GTO」電影版亦差不多拍攝完成。今次電影版故事將會發生在北海道的幌比內城鎮上，而故事的男主角當然由反町隆史飾演，女主角就是現時當紅女明星之一的「田中麗奈」，她將飾演非常任性的理事長女兒—「桂木綾乃」。這次，鬼塚英吉亦差點被桂木玩死，而相信對付這頑劣的學生會成為電影版中最吸引的地方之一。「GTO」電影版將會在12月18日在日本正式上畫，至於香港的讀者有否機會觀賞這套人氣電影暫時仍未清楚。











星之網

Rena tanaka official homepage

http://rena.infoweb.ne.jp/

這個就是田中麗奈的官方網站，不但有詳盡的資料，而且亦有田中麗奈拍攝GTO以及寫真集時的花絮圖片，還有多個廣告片段DOWNLOAD。另外田中麗奈更會在網站中與fans傾談。





樂園



LOVEppears

主唱：濱崎步
發售商：avex trax
編號：AVCD-11740／B
發售日：11月10日
價格：3570日圓（連税）

樂評分：8分

出道僅年半的濱崎步，令人震驚是她已推出了3張大碟及11張細碟，數量絕對誇張得很，avex trax全力催谷超新星之名實在不容否認。《LOVEppears》分別有以細碟作品為主的DISC 1與及收錄了5首Remix歌曲的DISC 2，先說主打碟它合共有《WHATEVER》、《Boys & Girls》和《monochrome》等共16首歌曲，大部份都是avex式跳舞編曲，聽起來猶如置身在DISCO一樣。至於DISC 2就更厲害，雖然全碟只有5首歌但其中兩首竟然是Don-stop串燒跳舞歌，絕對切合所屬公司的音樂路向。可能質素較好的歌曲已在細碟裏聽過，所以這張大碟的驚喜度有限，但如果你之前是沒有買過Ayumi之的細碟，筆者覺得《LOVEppears》就一定要買來聽聽。（福田）



TERRA2001

主唱：the brilliant green
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4600
發售日：9月8日
價格：3059日圓（連税）

樂評分：7分

當首張大碟《the brilliant green》獲得一致好評與及甚佳銷量時，tbg的攻勢並沒有立即停止下來，反而推出《在這速度之中》和《因為那長長的嘆息》這兩隻日劇《OVER TIME》片內歌曲的細碟，只是再過了好一會兒才等到其第二張大碟面世。明顯地，編曲上本作已較以往的成熟得多，滲透着各種不同音樂元素使它整體聽起來更有吸引力，當然像《FUNNY GIRLFRIEND!》這類輕快爽朗的歌曲實在只此一家，雖然如此這大碟還是欠缺了《There will be love there》級數的煞食主打歌。（福田）



12月份New Release推介

日本POP DISC

輕易地LOVE

主唱：PETITMONI
發售商：ZETIMA
編號：EPDE-1063
發售日：11月25日
價格：1020日圓（連税）

由MORNING娘分裂出來的第二隊3人組合，和TANPOPO比較明顯地年幼得多，沒有絲毫成熟韻味只剩青春無敵；碟內還收錄了《DREAM & KISS》。

不能忘懷之日

主唱：Misia
發售商：BMG FUN HOUSE
編號：BVCS-29016
發售日：11月25日
價格：1260日圓（連税）

日本R&B女皇Misia在前作《BELIEVE》之後，小休一會推出了全新的Ballad作品，單從封套已能體會她那種想飛向天際的感覺；同日亦會推出另一張Maxi Sg《Sweetness》。

PRMX

主唱：PUFFY
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2060
發售日：12月8日
價格：3059日圓（連税）

PUFFY人氣歌曲的Remix大全集，碟內所收錄的《賽車場之娘》、《這是我的生存之道》和《亞細亞的純真》等都是由著名混音師泡製，必有一番看頭。



mind soap

主唱：Raphael
發售商：FORLIFE
編號：FLCF-3772
發售日：12月1日
價格：3059日圓（連税）

出道不足半年的視像系樂隊Raphael，推出過2張細碟後現在終於有其首隻大碟，以古典名作揉合在澎拜節奏內是它的看家本領；碟內收錄了《花盛放生命有限》等共11首歌。

這個淚 變成星

主唱：ZARD
發售商：B-GRAM RECORDS
編號：JBCJ-1027
發售日：12月1日
價格：1050日圓（連税）

充滿野心的全新歌曲，以演釋Pop tune為主的ZARD今次作出很大突破，創作組曲一般結構複雜的曲目，在多重音效下坂井泉水的聲線更能被襯托出來。



you go girl!

主唱：FUNK THE PEANUTS R
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-55009
發售日：11月26日
價格：1020日圓（連税）

由DCT主音吉田美和率領、為了全國巡迴演唱而一年一度推出新歌的「玩嘢」組合FUNK THE PEANUTS，今次加入新成員推出了這張新作，那種堂皇感絕對使人精神暢快。



BEST

主唱：Say a Little Prayer
發售商：BARRIER THREE
編號：BFCA-90001
發售日：11月26日
價格：5500日圓（連税）

R・K（河村隆一）擔任監製的3人女子組合，經過約兩年時間結果宣布解散，從而衍生出這張集歷來7隻單曲的精選唱片，除了限定版會附送錄影帶外普通版也有精美相片集。



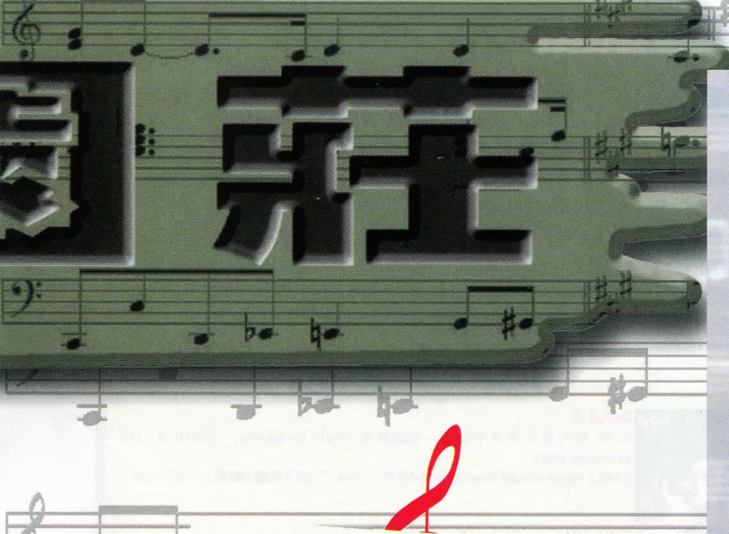
MADE IN JAPAN

主唱：sex MACHINEGUNS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24258
發售日：11月26日
價格：3059日圓（連税）

風格獨特的日式硬派搖滾樂隊，雖然現在流行着一片R&B熱潮，但他們依然堅持着自己的音樂，像《TEKKEN II》和《ONIGUNSOW》等歌曲已有充份理由去買這張碟。







Believe

主唱：桑島法子
發售商：KONAMI
編號：KIDA-7644
發售日：1998年8月7日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：7分

可否說這是「桑島法子」的首隻細碟呢？事實上這Single——《Believe》，就是互動式動畫遊戲——《Dancing Blade任性桃天使》系列的開場主題曲。《Believe》歌詞方面主要帶出，無論世界怎樣變化，就算是世界滅亡，也會相信自己的信念與及夢想；另一首《希望這個天空永遠也是一樣》（譯名），雖然題目以天空中主體，實際上歌詞內容則以愛情為主體，說一位少女對愛情的祈求，以及對其感觸，最終結論就是只要有你在便不會感到害怕，而且得到溫暖和溫柔，對於喜歡桑島法子的聲迷，又或者是《桃天使》的迷家，這細碟不容錯過。（山寺良牙）



多謝你

主唱：KOKIA
發售商：PONY CANYON
編號：PDCA-01169
發售日：6月17日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：7分

再次別以為本以轉行不聽聲優歌和遊戲音樂，改行聽流行音樂，事實上這首歌自從於某天，在領事館放學後回家時，乘車時聽到的，一聽之下便深深的感動了，歌詞和曲調帶有一種感謝你的愛護、溫柔的感覺，曲調慢得來給人一種憂愁的感覺，內容則帶有點二人分別時的感覺；不過由KOKIA所主唱的話（或者是女性的話），所帶的愛情味道便十分重了！（山寺良牙）

ANIMATION / COMIC MUSIC

星方天使 Angel Rings DRAMA TRACKS III

動畫：星方天使Angel Rings
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APCM-5149
發售日：發售中
價格：3000日圓（連稅）

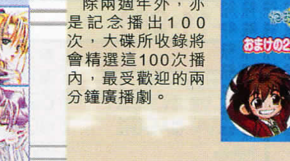
收錄動畫《星方天使Angel Rings》的話劇CD版本的第三作，而這隻大碟亦是整個系列中最後一隻。



Crescent Noise Vol.2 Drama CD

漫畫：Crescent Noise
發售商：BANDAI Music
編號：APCM-5148
發售日：發售中
價格：3000日圓（連稅）

收錄由天野kozue的美少年漫畫《Crescent Noice》的Drama CD版，話劇內所出場的人物和配役陣容絕不可看小。



GAME MUSIC

Onecyupi2 周年記念

遊戲：——
發售商：SCRITON
編號：SSCD-0001
發售日：發售中（通販限定）
價格：1890日圓

為記念該電台節目兩週年而推出的大碟，內容基本是該電台節目用來收錄CD的特別版，有不少其他嘉賓出席。

Onecyupi100 回記念

遊戲：——
發售商：SCRITON
編號：SSCD-0002
發售日：發售中（通販限定）
價格：1890日圓

除兩週年外，亦是記念播出100次，大碟所收錄將會精選這100次播內，最受歡迎的兩分鐘廣播劇。



GALLERY～obuje～

遊戲：——
發售商：ZUNTATA RECORDS
編號：ZTTL-0049
發售日：12月18日
價格：3600日圓（連稅）（CD二枚組）

收錄ZUNTATA樂隊內數位作曲家的作品，當中有些曲調更會連想到一些遊戲作品。



櫻大戰第三期 Drama CD 系列 Vol.2 新西遊記～怎樣跳也是天堂～

遊戲：《櫻大戰》系列
發售商：Marvelous Entertainment／VAP
編號：MJCG-80015
發售日：12月22日
價格：3150日圓（連稅）

這是第一期Drama系列「西遊記」的新版本，出場角色分面作出了少許改動；另外亦會特別收錄《櫻大戰1》的完場曲和一首為這CD而作的新曲「往旅途的天空去」。



櫻大戰歌謠 Show 帝國歌劇團・第三回花組特別公演 紅蜥蜴 Sound Album

遊戲：《櫻大戰》系列
發售商：Marvelous Entertainment／VAP
編號：MJCG-80013～4
發售日：12月22日
價格：3150日圓（連稅）（CD二枚組）

這是收錄1999年夏天，在歌謠Show中演出的「紅蜥蜴」的音樂大碟，除了附有廣井王子的簡單解說外，初回特典更會附送CD盒面般大小的2000年月曆。

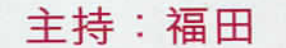


電腦戰機 Virtual On Oratorial Tangram Dreamcast版 Official Sound Data

遊戲：《電腦戰機Virtual On》系列
發售商：Marvelous Entertainment／VAP
編號：MJCG-80016～7
發售日：12月22日
價格：3150日圓（連稅）（CD二枚組）

繼街機版的Soundtrack後，今次再推出Dreamcast版的，內容會收錄Dreamcast版的新樂曲外，亦會有兩首新的Arrange樂曲，另初回特典更會附送「Mirror Type Virtua Roid」貼紙一套共12張。





新一代R&B實力派歌手誕生

bird



在11月中，來自日本的新晉R&B歌手bird前往香港宣傳活動，而在19日她更出席於中環藝穗會特地為她舉行的迷你歡迎派對，好令本地傳媒對這她有初步的認識。期間她在包以正先生的結他伴奏下，即席演唱了首本名曲《SOULS》及《BEATS》，其歌唱造詣令台下來賓無不感到驚嘆（筆者亦然）。既然識逢這個機會，就讓我在這裏為各位介紹這名女歌手吧！

像小鳥般擁有無限活力

於1975年12月9日出生的bird，在學生時期已替一些JAZZ及R&B樂隊擔任主音一職，活躍於大阪的爵士酒吧和音樂餐廳。就在那時，來自樂隊MONDO GROSSO的創作人、曾替CHARA及UA監製唱碟的大澤伸一（Osawa Shinichi）遇上了bird，眼見她軀體細小兼且長滿雀巢般的黑人蓬鬆髮型（AFRO），但卻有深不可測的歌藝，於是獨具慧眼將她簽為大澤加盟SONY自組新品牌RealEyes後的首名歌手。到底她為何會叫bird？原來大澤覺得她的外形細小，加上唱歌時雙手猶如鳥兒般展翅擺動，故替她取下這個名字。

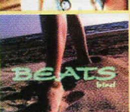
實力派絕非虛有其表

可能你並不認識bird，但如果你聽到她的唱片在幾乎沒有宣傳的情況下，都能夠打入Oricon榜十大位置就可見一班。其實，bird作品的質素之高早被日本業界所認定，全國各地的音樂俱樂部與及電台DJ都對她推崇備致，因此首張專輯《bird》在推出時已能輕易獲得第8位，而事隔約三個月後又能從後面反彈回十大，絕對是實力的表現。她的下一張細碟將於12月推出，且看到時成績會怎樣？

Discography



SOULS
C/W:甘く甘くささやいて、SOULS (Full Organic)、SOULS (DJ Waterial Mix)
SMEJ Associated Records／AICT-1054／1223日圓（連稅）／20-3-99



BEATS
C/W:UP AND AT IT (夜に浮かんで)、BEATS (MAW Original Remix)、BEATS (Nuyorican Soul Mix)、SOULS (Especial Bossa Mix)
SMEJ Associated Records／AICT-1082／1529日圓（連稅）／30-6-99



君の音が聴こえる場所へ
C/W: 君の音が聴こえる場所へ (Space, Time & Life Mix)、君の音が聴こえる場所へ (London Elektricity Mix)、BEATS (DJ Murphy's Mix)
SMEJ Associated Records／AICT-1111／1529日圓（連稅）／25-8-99



空の瞳
C/W:リコリス、空の瞳 (Sakura Hills 3000 Jazz Mix)、君の音が聴こえる場所へ (Murphy's 45 minutes Mix)
SMEJ Associated Records／AICT-1123／1223日圓（連稅）／6-10-99



bird
SMEJ Associated Records／AICT-1083／3059日圓（連稅）／23-7-99
收錄歌：(1)intro~bird's nest~ (2)SOULS (3)空の瞳 (4)君の音が聴こえる場所へ (5)depth breath (6)REALIZE feat. SUIKEN+DEV LARGE (7)パズル (8)rainterlude (9)雨の優しさを (10)BEATS (11)満ちてゆく唇 (Album Swing Mix) (12)約束 (13)outro~greetings from murphy~

bird LIMITED SILVER EDITION
SMEJ Associated Records／AICT-1162~3／3200日圓（連稅）／10-11-99
本唱碟是《bird》的特別限定版，隨碟附送CD Single《SOULS》Peach Bossa Mix版本。
※以上資料不計算黑膠盤（Vinyl）在內

bird親筆簽名CD送給你！



為了讓各界聽眾能夠更瞭解bird，我們特地送出由bird親自簽名的CD《bird》3隻與及20張bird的精美貼紙給大家，有興趣的讀者可連同個人資料來信到「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明「bird親筆簽名CD抽獎」便可。

鳴謝：Sony Music Entertainment (Hong Kong) Ltd.

Oricon日本唱片銷量榜

Single（15-11-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量	累積
1	新	A · RA · SHI	嵐	557430	557430
2	新	Long Way Home	SPEED	366210	366210
3	↙	本能	椎名林檎	92540	330450
4	→	LOVE MACHINE	MORNING娘	69840	1120180
5	↙	LOVE FLIES	L'Arc~en~Ciel	62070	424100

Album（15-11-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量	累積
1	新	Colorado	Tina	151330	151330
2	↙	HEAVY GAUGE	GLAY	127370	2002050
3	↗	NiNa	120560	169180	
4	↙	RAINBOW	Mariah Carey	94710	351580
5	新	A FILM ABOUT THE BLUES	TRICERATOPS	72520	72520

Single（22-11-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量	累積
1	新	Addicted To You	宇多田光	1067510	1067510
2	新	appears（30萬枚限定）	濱崎步	273760	273760
3	↙	A · RA · SHI	嵐	125430	682860
4	↙	本能	椎名林檎	92540	428140
5	↙	Long Way Home	SPEED	366210	437740

Album（22-11-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量	累積
1	新	LOVEppears	濱崎步	1201870	1201870
2	新	THE VERY BEST	Celine Dion	187060	187060
3	↙	HEAVY GAUGE	GLAY	72940	2074990
4	↙	NiNa	70120	239300	
5	↙	Colorado	Tina	66730	218060



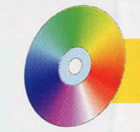
聲優志望者：山寺良牙

Voice File Vol.15

榎本溫子（Enomoto Atsuko）

出生日期：1979年11月1日（又比本人還年少）
星座：天蠍座
血型：A型
身高：155 cm
出身地：東京都
興趣／特技：茶道、唱歌
所屬藝能製作公司：I'm Enterprise
代表作：《彼氏彼女の事情》宮沢雪野、《いつか重なりあう未來へ》ヴィオレ、《エチュード》藤乃梓、《課長王子》ことこ、《トライアングルセッション'99》日野本ユウキ、《鋼鐵天使くるみ》くるみ、《超機動放送アニゲマスター》節目主持人、《スージーちゃんとマービー》ムギコ、《VOICE CREW》節目主持人、《悠久幻想曲3》フローネ・トリーティア

簡説：可說是近年崛起的新人，除了參與動畫方面的後期配音工作外，亦有主持電台節目，最近亦與「飯塚雅弓」、「山本麻里安」三人合作推出一隻話劇CD《トライアングルセッション'99》(Triangle Section '99)，而她則飾演一位說「關西語」(日本另一種較多人用的方言)的二女，專負責攪笑的角色——日野本ユウキ；說這些各位還好像不清楚似的，不過一說到《彼氏彼女の事情》(日語版)的「宮沢雪野」的話，相信有很多人也會知是甚麼的了，這個可說是她的成名作品，亦「記得好像」是因這套作品而進入聲優界，當然這個作品中亦給人印像深刻，宮沢雪野有時便很溫柔可愛，有時便扮到很傻瓜似的，弄到觀眾十分好笑，當中她的演技絕對功不可沒。







Voice File Events & Information

究竟是否想繼續在演戲方面發展？

「宮村優子」這名字相信沒有聲優迷不知吧！繼上次於特撮片《救急戰隊》中亮相後，再次參與影片的拍攝工作，今次出場的則會是一齣名叫《守ってあげたい！》(譯名：想守護著你！)的戲，除了她以外亦會有著名女演員「菅野美穗」出場，故事是說她們加入陸上自衛隊所接受的訓練，現予定2000年春天上映。



Voice File Book Data Release

I／菊池志穗

發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10095
發售日：9月17日
售價：2381日圓

菊池志穗的第二隻大碟，碟內所有歌曲均是由她所作詞，主要歌詞內容也是圍繞她自身的生活或是自己的事，所以亦正如大碟的名稱一樣是「I」，今次大碟大多以中板的樂曲速度為主，亦正好表現她比較活潑的性格；不過今次的大碟只有六首曲，而且要買到￥2381，真的覺得有點貴。





物料管理員：阜林三郎

大班靚女陪你過千禧

今期來個讀者sabiizu(服務讀者也)，介紹一大堆美(少)女精品，有首辦、Figure，又有月曆，總之讓各位在千年蟲發惡前來個荷包大出血(?)啦！



Jill (Regina ver.) & Brain Sucker

以《Bio Hazard 3》為題推出的第三款Real Action Figure，依然係女主角Jill，不過身穿隱藏服飾變成Regina(《Dino Crisis》主角)的樣貌，而跟隨的怪物則是遊戲後半出場的Brain Sucker。武器附送有格靈式機鎗、榴彈砲及佈雷鎗，Jill的雙手可換件配合不同的武器。當然少不了「追跡者‧最終形態」的其中一部分啦。同期推出第四彈，是加洛斯及Nemesis-T型。

Mobidick製作
比例1:8
定價 5980日圓

神岸明II、姬川琴音II、來栖川芹香II及Multi III

推出以來人氣有增無減的AVG《To Heart》，其首辦仍然陸續有來，現在Volks已推出了所有角色的首辦，當中神岸明、姬川琴音與來栖川芹香已推出了兩款，マルチ更是推出了第三款！身穿校服頭戴草帽的マルチ可愛非常！而手持女巫帽的芹香更是筆者最喜歡的一個！《To Heart》迷的荷包看來繼續有難呢～～(笑)

Volks　比例1:8　定價 3800日圓



春野琴梨

DC遊戲《往北。》的首辦模型第一彈，便是女主角之一，主角的表妹春野琴梨。在Wonder Festival即賣會推出時已非常受歡迎，今次更是正式的商品化。原型由製作《新世紀Evangelion》人物首辦著名的片山博喜製作，雖然是1：7較大型的比例，但是對表現Nocchi那一種獨特筆觸毫無影響。模型本身附上一個透明Acrylic製的地台。

Kurusima製作所
12月上旬發售
定價12800日圓

Konami2000年月曆

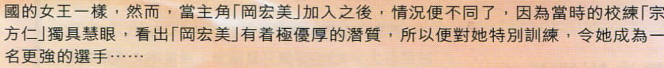
正當筆者想著買個什麼月曆迎接千禧年來臨之際，想不到這一筆還是要給Konami袋走了(笑)！因為Konami一口氣推出了多款2000年月曆，當中當然包括了筆者至愛《心跳回憶》啦！還有《心跳回憶2》及《任性桃天使II》等多款。各位未買2000年月曆的，或者買了的都好，也會是一個不錯的選擇呢(爆)！

預定12月2日發售
size:300 x 300 mm
定價：1500日圓









我們都是這樣長大的(五)



噢……今期介紹的作品可以說是黑龍極之喜歡的作品之一，甚至乎是「黑龍至愛」，這套作品的名字是《網球嬌娃》！

說起來，這套作品的第一作是1973年的作品，實在是非常之古遠，不過，這套作品肯定是一套佳作，否則，在1978年又怎會有《網球嬌娃 2》的製作呢！而在1986年，更推出了全13話的《網球嬌娃》OVA。

當然，《網球嬌娃》的故事當然是和網球有關了，故事大致講述在日本高校網球壇非常有名的「西高高校」之中，可謂人材輩出，而在故事之中，西高高校的女子網球部之中，便有着一名擁有超凡實力的「龍崎麗香」，她就像是這個網球王國的女王一樣，然而，當主角「岡宏美」加入之後，情況便不同了，因為當時的校練「宗方仁」獨具慧眼，看出「岡宏美」有着極優厚的潛質，所以便對她特別訓練，令她成為一名更強的選手……

在整個故事之中，相信大家一定以為會有像其他運動的故事般激烈的球賽，雖然在《網球嬌娃》之中，亦不乏這種場面，不過，故事最吸引人的地方不是球賽本身，而是在整個故事之中，主角「岡宏美」的心路歷程，試想一想，一個對網球全無認識的女孩子，竟然被教練選中，而且更被指定為高校網球大賽的正選，這實在是非常困難的事呢！就如在故事之中，宗方仁說為何要選擇「岡宏美」之時，他曾說過：「宏美就像一張白紙，完全不懂網球，這樣，她便可以完完全全的接受我的一套……」

而黑龍喜歡這作品的另一個原因，是在《網球嬌娃》之中，沒有像《足球小將》般那些極其誇張的射球，亦沒有像《CYBER FORMULA》的「賣大包」，《網球嬌娃》是一套實實際際，不折不扣的勵志動畫作品，亦可能因為這個緣故，所以在香港好像不大受歡迎，實在是非常可惜的事。

如果大家對這套作品有興趣的話，大可以先買由「山本鈴美香」原作的漫畫版來看，這漫畫版也是相當的出色和精采的。

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7宇樓」，信封面註明「推鎖員赤目黑龍收」便可。 BY：赤目黑龍

MS戰鬥記

相信大家都有聽過「天使軍團」這個名稱，其實「天使軍團」即是「天使階段」，由於過去有很多不同的釋名，所以容易使人產生混亂。

「天使軍團」供分為三個階級，分別是上級三隊、中級三隊和下級三隊，在上級三級中再分別有大家熟識的「熾天使Seraphim」、「智天使Cherubim」和「座天使Ofanim」，而中級三隊的有「主天使Dominions」、「力天使Virtues」和「能天使Powers」；下級三隊則是「權天使Principalities」「大天使Archangels」和「天使Angels」。

先說上級三隊中的「熾天使」、「智天使」及「座天使」，「熾天使」的「Seraphim」在希伯來文中擁有「燃燒」和「蛇」的意思，亦即是最接近神的使者，他們能夠與神直接交往。而在基督教中的「熾天使」是擁有三對翅膀，一對用來飛翔；一對用來掩蓋樣貌；一對用來掩蓋雙腳，手持着刻有Sanctus歌詞的「炎之短劍」或「旗子」。他們通常會在神座架附近飛翔，並唱着Sanctus。「熾天使」的指揮官有很多不同的說法，有人說是Gabreiel；也有人說是Metatron；未成為墮天使的Satan、Uriert、Kemuel及Nathanael等。

「智天使」的「Cherub」在希伯來文中是「知識」及「調停者」的意思，特別是在古代的Assyria，「智天使」擁有守護寺院及神殿入口的職責；而在聖經裏的「智天使」，是手持「炎之劍」在伊甸園的東門工作。他們擁有兩對翅膀，四隻手和四個面。而他們的指揮官是Jophiel。

最後的「座天使Ofanim」擁有「正義天使」之稱，別名為「Thrones」或「Galgalim」，他們擁有運送神的座架之職責，不過由於在很多文獻對他和「智天使」的記載都非常混亂，因此「Ofanim」被列為在運送實戰用的戰車。而「座天使」是Raphael或Japhkiel。

參考文獻

Truth In Fantasy XVI天使/ 新約全書/ 舊約/ ……

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話





小璘的同人誌漫「話」2

各位好！小璘又再次在這裏寫四格漫畫了！由於Comic World將到，所以小璘自上期編者話中提起了自己野心後，又再次談及到有關同人誌的事，因此這次的四格漫畫也是再談同人誌吧！

其實同人誌的製作，與現在各種各樣雜誌、書本的製作過程相差無幾，可能各位會覺得一本自己製作的同人誌製作那麼「簡陋」，怎樣與正式的書本作比較呢？當然，小璘所指的不是什麼印刷、製書方法，而是指其過程同樣是十分複雜。不如現在就說說小璘在製作同人誌時的過程吧！(製作同人誌的方法因人而異，小璘現在所說的只是個別例子)

首先，要決定作一本同人誌當然是要有主題，由於沒有什麼特別限制，因此可以是改編自遊戲、動漫畫、明星、甚至是自創故事也可以，至於小璘嘛……就當然是以《卒M》為題吧！

在決定好題目後，便可四周找尋PARTNER了。有寄賣同人誌的商舖或有介紹同人誌組織的書本也是找尋PARTNER的好幫手，只要將宣傳單張交給有關人仕，若有「志同道合」者想加入的話，很快便得到回音了！

在製作時，要開始想想需要多少頁數及其分配，一般同人誌是以A4作為單位，若是以A5 SIZE為書度，便要以4的倍數作為總頁數；而以A4 SIZE為書度則是2的倍數。而每人最好負責雙數頁數，這樣，在之後的排版會更方便。

當各位成員也完成稿件，將稿件收集回來後便可開始之前所提到的排版了；不同的釘裝方法也會令排版方法不同的，不過在這裏只是略談其不同之處。若頁數是比較少的話，可考慮使用「騎馬式」釘法(即有如現在雜誌的釘裝方法)，這種排版方法會比較簡單；而若頁數是較多的話(約100頁以上)，則要使用「側邊釘」(對不起，不知怎樣稱呼這釘法)，這種釘法是要將總頁數分為多份，因此排版方法會較為複雜。

由於版位有限，因此小璘不能在這裏詳談，這次就談到這裏；有機會的話，下次見！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL至shugogetten@hongkong.com

老福吹水站

PIERROT對Dir en grey

在開始今期的話題之前，筆者先要表明自己的少少背景。其實新聞組這東西是我在去年末購入新電腦時才開始接觸的，所以對它的認識並不算太深，當中最能體會到是版友們對某些話題熱烈投稿的盛況，在此希望大家能夠多貼些有意義的文章，別將新聞組變成互相謾罵的工具就好了。最近，在某些有關J-Rock的新聞組裏，版友們正討論有關近兩年來在日本備受注目的Visual系樂隊：PIERROT與Dir en grey到底哪一隊比較好，從大家的種種見解筆者有另一番看法。

以我而言，這兩隊樂隊我也很喜歡，各自均有不同的風格，世紀末色彩濃厚的PIERROT演出水準穩定兼且可Rock可Pop，而經常將死亡和性拉到歌曲裏去的Dir en grey則往往令人有意想不到的驚喜(有時則是被京的怪聲線「驚起」)，確實很難去評定誰優誰劣。不過可能我比較喜歡PIERROT的主音Kirito多一點，所以較傾向支持它，但並非代表Deg做得不好，始終大家的音樂水準都很高，與其爭辯哪隊較好倒不如一併欣賞它們的優點，對嗎？

在云云我所聽過的PIERROT歌曲裏面，我最愛的是《Adolf》和《MAD SKY-鋼鐵之救世主》，尤其是看見演唱會中Kirito一身希特拉式打扮真是妙絕；至於Deg我則最喜歡《Cage》和《惡路之丘》。不知道大家的意見又如何？

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com和筆者交流心得。



■筆者相當喜歡的PIERROT作品《CELLULOID》(Indie時期的Mini Album)

福

最近有不少人在新聞組裏談論遊戲店舖的炒賣問題，這個話題雖然是老生常談，不過卻有令大家反思的意義。沒錯，商店理論上是不應該將貨品售價大幅度提高，以賺取辛苦各位身上的血汗錢，不過一直以來玩家都是抱着「等平貨推出」的心態來買Game，令店舖往往只能從每隻遊戲處賺十元八塊。久而久之，遊戲店舖為了封蝕本門以防「坐貨」，即使是大作也好亦只會入少量貨來售賣，結果在供不應求下價位高企是早料之事。如果大家平時肯以合理價錢來買Game，使商舖有利可圖，相信就不會有這種現像發生了。

Dear福田兄：

本人已是第二次來信，希望能刊登。

1.《ROCKMAN X3》有甚麼秘技？

2.承上題，《X4》有沒有？

3.《X3》中，怎樣取得金色洛克人？

4.《X4》中，怎樣使用黑色ZERO？

（以上4條請由熟悉ROCKMAN系列的人回答）

5.GB版《鬥神傳》有甚麼秘技？

6.請問你們的創刊號何時出版？

7.Super Famicon的《X1》及《X2》會否移植進PlayStation？

8.你每次也回答這麼多封信，不覺煩的嗎？

電油耗盡了，收筆！

祝 打機順景！

Gary

Gary：

1.在《ROCKMAN X3》有一個可取得電光劍的秘技，首先完成序章以外的兩關，然後把在第2、第5或第6舞台出現的VAVA MK-II破壞，接著便到鐸布拿舞台的B區，和ZERO交換後出它去打敗中頭目莫斯基達斯，最後洛克人X便可從ZERO處取得最強威大的電光劍。

2.在《ROCKMAN X4》裏較實用的秘技，可算是「X的隱藏部件」：在選擇角色畫面裏，只要將游標指向X後按×2次和←6次，再按着L1及R2來按START作決定，那麼遊戲開始時X的顏色就會改變，而前往藏有部件膠囊的地方便可取得隱藏部件，藉此可不斷使用無敵突進技NOVA STRIKE。

3.要令X的身體變成金色，首先要在LIFE UP 8個和SUBTANK 4個的狀態，接着到鐸布拿舞台A區有尖刺鐵球掉下的地方去，這時只要體力全滿就可跳到鐵球掉落的洞穴，靠着左邊跌下便能穿過牆壁進入藏有特殊部件的房間，全數取得以變身為強化了的金色X。

4.要使用黑色的ZERO，先在選擇角色畫面裏將游標指向ZERO，然後按住R1來按→6次，再按着×來按START作決定就可用黑色的ZERO來進行遊戲，可是性能卻與平時的ZERO沒有甚麼分別。

5.《熱鬥 鬥神傳》擁有不少秘技，筆者在此介紹其中一個。先進入故事模式，然後在和對手決鬥時以秘傳必殺技作最後一擊將對手打倒，成功的話畫面就會熄掉，若累積合共4次那麼平時不會出場的GAIA II便亂入挑戰玩者；合共8次則會變成SHO。

6.1995年6月16日，是值得記念的大日子啊！（笑）

7.我覺得可能性是有的，但起碼要等《ROCKMAN 6》推出過後才會有這個機會。

8.怎會呢？我是很享受和讀者交流的時候，所以只要在能力範圍以內，我都會用自己之力來解答問題。

福田

本人有些難題，希望能夠解答：

1.《生化危機2 Value plus》出的時候（DC），貴刊會否替這隻遊戲的攻略？

2.日後會有甚麼籃球遊戲推出？

3.DC的《生化危機2 Value plus》是否與PS的一樣？

4.DC全球銷量有多少？過了一百萬沒有？

祝 工作愉快

鐵碗萬能俠

鐵碗萬能俠：

1.這個可能性一點也不低，因為《BH 2 Vp》好歹也是DC上的大作，我們一直都本着「大作照攻」的宗旨來辦事，所以會有製作此攻略的機會。

2.你是否問在Dreamcast上推出的籃球作品？起碼以NAOMI製作的《VIRTUA NBA》便有很大的機會了。

3.絕不相同，因為畫面質素會比原版高，此外亦增加了特地為《Dircetor's Cut》版而製作的Extreme Battle Mode。

4.單是美國已經有這個銷量了，而就全球來說是應該有二百萬。

福田

Dear《GPM》的編輯們：

你哋好！！我係第一次寫信上嚟嫁，希望你哋可以抽到我封信啦，Thank you very much！！

首先，我想問問有關《CLOCK TOWER》吹隻GAME嘅嘢，Because我係《CLOCK TOWER》的FANS啊！我在玩《CLOCK TOWER 2》的時候，成功到了第三版，亦救了很多遊戲中的人物（因我發現在第三版中，如沒在指定時間內找到他們，他們便會被「剪刀人」殺死！），但是當我救了大部份人時，便發現再沒有新發展了，和在某房間中發現有一隻手，在櫃桶中彈出來，殺死了主角，又有甚麼辦法解決呢？你們可否教我怎樣成功拿到Ending A呢？

其次，《CLOCK TOWER》是否會出第3集呢？他們的第1集有沒有在PS出過？我只在超任中玩過？你們可否詳細解答呢？Thank you！

最後的一條問題是在《歐巴尼亞之少女》中，怎樣才可以成為聖之女呢？有甚麼重點呢？

希望你地可以幫到我啦，Thank you！

祝GPM蒸蒸日上！

From Jennifer

P.S.可否告訴我哪裏有得賣《浪客劍心》D精品呢？

Jennifer：

實在很抱歉，筆者對《CLOCK TOWER 2》及《歐巴尼亞之少女》的認識只是很少，所以不大清楚有關它的細節，但其他問題就應該能夠幫到你。

目前尚未聽到HUMAN會替《CLOCK TOWER》製作第3集，相反遲點卻會有WONDER SWAN版的《CT》，不知道你會不會因此而購入WS？另外PlayStation亦有推出過《CT》的外傳作品《GHOST HEAD》。至於第一集方面，其實早前廠方亦有推出其Remake版本《CLOCK TOWER FIRST FEAR》，你又有沒有玩過呢？

福田

有求必應的福田君：

本人已是第二次來信，希望你能夠上次那樣回答小人的問題：

1.我照着全攻略的法爆了《BH 3》一遍，並取得了S級，但我LOAD爆機的SAVE重頭開始玩，在異次元箱並沒有發現服裝店的鎖匙，WHY？

2.《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》有沒有甚麼實用的秘技？

3.《DERBY STALLION 99》有沒有甚麼秘技？

4.GB的《第二次機器人大戰G》有否關於錢銀的秘技？

5.PS的《侍魂4》怎樣才能出現斷末奧義？

祝各位編輯人員身體健康

三科榮吉上

三科榮吉：

1.這個可是沒有理由的，你的記憶咭是否有問題？再試多一次吧！

2-3.據知暫時沒有《SD GGG 0》及《DERBY STALLION '99》的實用秘技。

4.如果我說在臨過關前自殺，雖然要重新玩過該版但可賺取經驗值和金錢，那又算不算秘技？

5.要使用斷末奧義，首先電腦所控制的需要為天草、電腦控制的宿敵角色、奈戶流留、梨舞流留、查姆查姆及斬紅郎以外之角色，接着在取勝回合餘下時間超過40秒並且曾按SELECT挑釁對手超過3次，便可在畫面顯示着「使用斷末奧義」時順序輸入↓、↓、↑、→、→、口來使出斷末奧義。

福田

To福田尊者：

在下是住在宇宙最盡頭的UFO，剛到地球旅行時，發現到「福田神社」，連忙向福田尊者請教幾個問題。

1.在GPM的110期裏，在CAPCOM XPRESS VOL.05中話PS 2的新作包括了《龍之戰士IV～不變的人》，這個消息究竟是否屬實，如果是真的話，為何在遊戲發售時間表內在PS發售日未定啯欄，還找到《龍之戰士IV～不變的人》？應該在PS 2的發售日未定啯欄出現才對，但本人最希望《龍之戰士IV～不變的人》在PS 2使用DVD-ROM開發，而且用番開發《龍之戰士II》的原班開發人員來開發《龍之戰士IV》是最好的，因為《龍之戰士II》的人設和畫功方面是最出色的，請問福田大人認為我的提議好嗎？

2.聽聞《櫻大戰3》沒有第一和第二集的女角出現，而是創作全新的角色，但如果沒有真宮寺櫻和利尼出現在《櫻大戰3》上，我便不買這隻Game了，因我只愛這兩位人物；原本還想在《櫻大戰3》發售時，DC連這Game一起購入，現在可能可以將這計劃廢掉，因我覺得新的角色並不美麗，不知福田大人有何看法？

3.為何日本TELENET這個遊戲生產商，自1994年推出過《天使之詩》後再沒有開發RPG Games，我覺得她推出的RPG遊戲很好玩，希望日本TELENET快D開發多D RPG Games」，最好是開發《天使之詩II》，而且用番前作的天使「クラーナ」作今集的女主角便更好了。你覺得是嗎？

4.很想SFC的作品《龍之戰士II》能移植到PS上，福田大人認為這提議好嗎？

5.我覺得SQUARE作品《Parasite Eve 2》的Aya Brea個髮型比第一集差，就同入錯髮型剪髮一樣，兩邊頭髮的髮陰被剪短，突出了面型太肥，最好用番第一集個樣子和髮型兩面有長長的髮陰，穿上晚裝，又有型又美麗，福田認為是嗎？

6.最後，我想和大人談論有關《RUNABOUT-2》這遊戲的質素，昨天我一打開Game Players，就看到介紹《RUNABOUT-2》那一頁，這一頁的編輯們便說道：《RUNABOUT-2》終於推出第2集，這集不但畫面強化了…」等等這些讚美《RUNABOUT-2》的說話，我看一看此Game的畫面，就發覺編輯們的說話誇大了，因在畫面方面和前作沒有甚麼分別，有時覺得還比前作更差，例如一些景物／樓宇，畫到三尖八角般，根本不像樓宇像幅牆，重有就是一些被撞的景物如汽車，畫到像一個盒似的，而且這些汽車的款式又十分普通，來來去去都係這一兩款，第三就是賽道的選擇不夠多，只是得五條賽道，起碼都有七至八條賽道才對，是嗎？大人我上述的批評是否合理呢？

最後希望福田大人就算不刊登此信，也將我的意見反映比日本的有關遊戲開發總生產商(CAPCOM、日本TELENET、SEGA、SQUARE和CLIMAX)聽。謝謝！！！

祝福田大人越來越有型，財源廣進，身體健康

UFO上

UFO：

多謝你的意見，我們會盡量向日本廠商反映的。

1.首先看來是我們表達方式的問題，令你產生這個誤會，實在抱歉得很。其實《龍之戰士IV～不變的人》目前仍是以PlayStation作為販賣平台，但遲些會否改變則有待廠方的公布。另外，到底應否使用DVD-ROM這個問題看來大家都有一個誤解，有不少人以為用了DVD-ROM就會令遊戲變強，其實主機機能是不會被軟件媒體所形響的，故此即使是CD-ROM也會得到和DVD-ROM一樣的結果，差別在於如果遊戲是設有大量片段或配音的話，使用CD-ROM的缺點是可能要經常更換CD。

2.咦，為何你會問這個問題呢？雖然目前所公布的5名女角均是清一色新人，但你認為廣井王子會冒泡製5名新女角這個險嗎？我始終覺得到了遊戲後段日本的花組成員就會在巴黎現身；至於女角質素優劣乃主觀評價無需深究，我則比較喜歡北大路花火。

3.我也有同感，但近年來確實很難聽到日本TELENET的新作消息了，真是有點可惜。

4.《龍之戰士II使命之子》若能移植到PlayStation上，相信大部份《龍之戰士》FANS都會歡喜若狂，事關不論港日兩地該集的支持度也是全系列之中最高的。

5.AYA畢竟也是女孩子嘛，總會偶爾轉換形像，這你又不能怪責開發者的。

6.閣下的說話雖然不無道理，但需要知道每個人都有不同的觀點與角度，欣賞事情的方式也有分別，所以你和遊戲誌編輯有意見上的分歧也是不難理解的。

福田

TO福田君：

1.我玩GBC的《超級機械人大戰LINK BATTLER》遇到問題，希望你能幫我解決。我玩到已是超A級，到了12月打了那月的「公式リーグ戦」，但打「タイトル戦」時佢話我「チームが出場條件を満たしていません」，唔俾我參加！那個是「ウェポン杯」，資料如下。

參加制限：超Aリーグバトラー

特別ルール：名前の一部にミサイルがついている武器のみを装備したニツト

試合形式：トーナメント

2.你玩隻《超級機械人大戰LINK BATTLER》，你覺得那6架機最勁(講埋機師)。

3.我想知《FF 9》會在PS或PS 2到出，另外是幾時出呢？

4.PS有隻叫《SPECTRAL FORCE可愛邪惡》，我無論係正版或翻版都買不到，我出去問過好多地方都無，如果你知道請告訴我，無論係正版或翻版都得，我真係好想玩。(最好寫埋店名和地址)

5.唔知PS的《ARC THE LAD》1至3集有無秘技，有的話請詳細話我知。

(1，4的問題十分重要，敬請回答，謝！)

祝GPM銷量第一！

From究極青眼白龍

究極青眼白龍：

1.因為你沒有隊伍能夠符合比賽資格嘛！在這個「武器杯」裏玩者所派遣的機體必需裝備名稱有「飛彈」字樣的武器，才可參加這個淘汰賽。

2.其實我只是玩過《LINK BATTLER》幾個小時罷了，所以無法解答你的問題，SORRY。

3.截至目前為止，SQUARE還未正式公布過任何有關《FF 9》將於哪部主機上推出，但估計在現有PlayStation的機會較大，因為若果PS 2的販賣數量不夠多，便會直接影響《FF 9》的實際銷量，而最近坂口博信亦提及過起碼要等PS 2售出達500萬台，才會在它推出《FF》系列作品。

4.你不妨到旺角新×地去訂購，因為這隻遊戲相信很難在香港找到了。

5.在《ARC THE LAD》系列中藏有不少秘技，筆者覺得較可取是第二集的千夜子成為同伴。首先要以第一集千夜子成為同伴的遊戲檔案開始遊戲，接着進入古利亞島內的時之森林時，順着上、下、右、右、左、左、上、上的次序來移動便可到達杜古古村。當走進位於村左上方千夜子的家時，跟她的父親說想留宿，這樣在第二天早上便會被千夜子帶到森林外，此時若她停步站着的話就必然會有說話聽到，在她進入森林時只要跟着行過去，那麼在森林出口她便成為同伴。另外，假如沒有上集的遊戲檔案，在進入古利亞島前必須要在阿拉拉杜斯遺跡地下迷宮50層處打敗千夜子，不過這方法是無法令她覺醒的。

福田

Dear福田君：

您好！小弟第一次來信，實在非常希望你能解答在下的問題，就算未能刊登，也希望你能回信給我，拜託！拜託！

1.在本人玩《ARC THE LAD III》時有很多武器、道具也未能合成出來，希望你能在攻略中刊登所有道具、武器的合成表。

2.承上題，在遊戲中是可以用前作的SAVE來重新開始遊戲的，但這有甚麼好處呢？

3.在《ARC THE LAD III》中可用POS來玩Mini Game的，但這對遊戲有甚麼作用？

4.在貴刊《聖劍傳說》的補充攻略中，有一段是「豆丁一族」故事的攻略，但內文太精簡，使小弟不明白，可否再解說一次呢？小弟若不能完成這故事，便不能開啟秘技中的隱藏故事，請救救小弟吧！(也請順便解說如何完成隱藏故事)

5.在111期中介紹的《PURUMUI PURUMUI》，實在是非常吸引，所以我千辛萬苦才買到此Game(正版啊！)，但為何貴刊不為此Game製作攻略呢？

6.如不能在貴刊刊登此攻略，可否把它的攻略、食譜和秘技等寄給我？拜託！我在無攻略和不懂日語的情況下，花了六小時也未能進入鏡之湖，求你救救小弟吧！

7.在日本有沒有《PURURMUI PURUMUI》的正式攻略？如有，在香港哪裏可以買到？

8.在香港哪裏可以玩到《Rock'n Trend 2》？

9.我的字值多少分？

問了這麼多問題，請見諒！祝貴刊業務蒸蒸日上！

煩腦的陳銘基

煩腦(惱？)的陳銘基：

1.請你繼續留意我們的攻略吧！

2.可以讓你取得在前兩集出場的同伴——杜殊和修。

3.當然是和其他RPG一樣取得各種秘寶啦！

4.沒有理由的，因為該段內文已說得相當清楚，並沒有甚麼問題，或者你再試多幾次吧。

5.因為同期有不少名氣或質素更佳的作品推出，在版數的影響下我們總是無法替每款遊戲製作攻略，請見諒。

6.對不起，我們不會提供這種服務，但若然有其他讀者要求的話，我們會考慮替它在完全攻略資料庫刊登攻略。

7.這個當然有，你不妨到銅鑼灣的崇×百貨的日本書店查詢訂購事宜。

8.聽聞這部機已抵達香港，但我一舖也未曾玩過，估計再等一會不少遊戲機中心都會有它。

9.抱歉，筆者不答這類問題。

福田

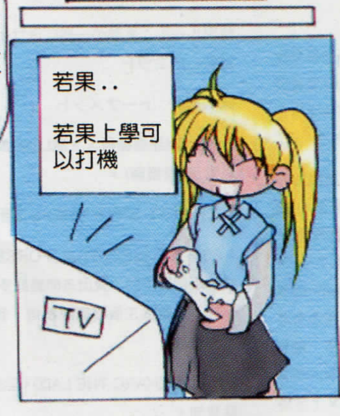


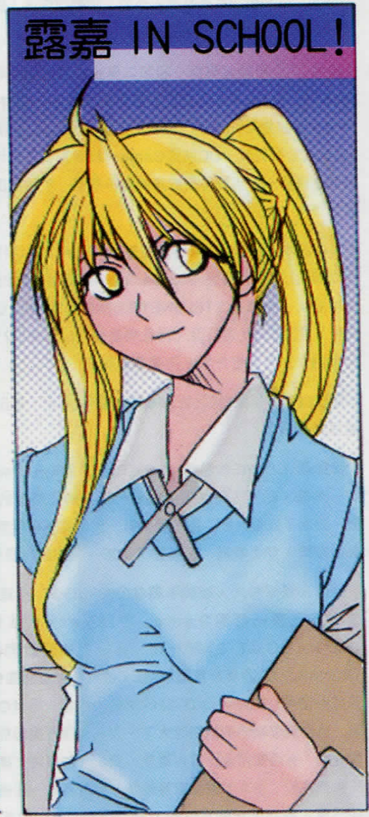
露嘉的日常生活

BY R.RYAN











勇者鬥時間









勇者鬥時間 2.









無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

特別版的主機價值何在？！

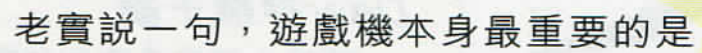
一直以來，不在同的主機之上有一種情況出現，便是「久不久」就會有特版的主機推出，這個情況在近幾年更加明顯，其實大家也應該留意到，在坊間也已經有一特別的主機出售，例如是《寵物小精靈》的GAMEBOY和NINTENDO 64；又或者是手塚治虫的GAMEBOY，另外亦有早前的《SEA MAN》特別版Dreamcast，總之就是花多眼亂。



查實，遊戲機本身是和一般的版本根本沒有甚麼分別，最主要是「收藏價值」，因為這些特別版主機的製數量通常也會非常小，正所謂物以罕為貴，再加上這些特別的主機多數也會找來一些非常受歡迎的人物或作品作為號召，其「可售性」便更加高，而收藏價值便會越高。



不過大家又不要誤會，以上所説的是「特別版」，而不是那些「一機多色」的例子，而説到多色的機種，便一定要數到GAMEBOY了，GAMEBOY推出過的不同型號之中，共有24種的顏色，真是非常的「多姿多采」；此外，大家亦可能會想到，就如PlayStation這種「平實」的機種，其推出的手掣及記憶咭也有十分多的顏色，這會否是一個潮流的趨向，又或者是現時的人不是買功能，而是買外表呢？





老實説一句，遊戲機本身最重要的是機體性能，當然，是特別版的話便有一定的收藏價值，然而，像NGPC般，出完黑版之後半年便出彩色，之後，又在差不多半年後出新的版本，這種做法簡直就如強盜般，試問叫遊戲玩家們如何再相信這些公司呢？説不定再過數個月之後又有新「改裝」型號出現呢！





HELLO KITTY版 Dreamcast大平賣

相信大家都知道快將有一部特別版的Dreamcast推出，這便是HELLO KITTY版的Dreamcast，現在灣仔新機地有平貨買，只要大家拿出＄2980，便可以得到這部「HELLO KITTY版Dreamcast」，而且是完整的套裝，這套裝包括Dreamcast主機、內置MODEM、KEYBOARD、手掣，而且還有透明藍和透明紅兩色選擇，不過，限量只售5套，真是手快有手慢冇！



另外，只要大家在灣仔新機地購買任何Dreamcast遊戲，再加＄118便可以換購原價＄148的GAMERA記憶咭，機會難逢，大家真是要行快兩步！



新機地：香港灣仔灣仔道128-150號 明豐大廈1樓(日本街商場)
Tel：2836-6728, 2836-6929

又有好嘢益大家！！

今次又有好嘢送俾大家，我們預備了5份《寵物小精靈》的「超特別版CARD SET」給大家，在這套裝之中有兩張超限定版的CARD和一隻SINGLE CD，想得到這套裝的話，只要填以下表格，寄灣仔洛克道33號中央廣場福利商業中心7字樓，信封面請註明『讀者擂台送大禮』。如來信超過5封，則會以抽籤形式抽出得獎者。

截止日期：12月9日
公佈日期：第116期遊戲誌

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿（ ）
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿
（可使用影印本）

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
性別：＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
（可使用影印本）

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



露嘉留言板

哈哈！！經過小女子的教導，里繪應該對於測驗沒有甚麼大問題的，而小女子得來的：當然是由里繪親自傳授的畫畫技巧，這樣小女子就可以畫出美麗的畫來，然後寄來GPM，乘機賺一下外快（某編輯按：想死！）。(^_^:)POCKET MONSTER金／銀版就快出啦！小璘、里繪記住與小女子玩呀！

「我又想改筆名…」

Dearest Rukaさん：

'Konichiwa？' 僕は亞美です！因為我又想學《オーラ》改筆名，所以我家咗又改筆名，亦都希望可以早D刊登呢封信，アリカと！

尋日我又睇《上帝！給我多一點時間》(＃7-9)，わたし見到亞武對恭子のキス真係浪漫！就係響佢地兩個人跳海，然後又咪一個キス，Well，未試過激呀！

仲有，你嘅自畫像可以畫到似セーラームーン一樣，Why？でも忍者嘅畫像好似セーラーヴィーナス，becauseわたし響No.114期見到嘅！

以下比Ryougaさん：

わたし想問，深田恭子嘅album幾時推出呢？仲有係恭子web。アリカと！OK，我要溫書，またね。

From水野亞美
21/11,99

Dear水野亞美

你好！你是否很喜歡《Sailormoon》這套動畫呢！，既然你改自己的筆名做亞美，莫非你是她的FANS？另外、請別誤會繪畫小女子的人是忍者，那只不過是巧合罷了！原來《上帝！給我多一點時間》是這麼浪漫的一套電視劇來，真的想不到，小女子未看過……有機會的話，一定會試下看的。

RUKA上



看來閣下找錯人了，本人並不知日本歌壇的事，認識的有「Marks、時雨、福田」三位；至於深田恭子的新Album《Dear…》則已於11月17日推出，而公式網址則有「http://www.horipro.co.jp/kyoko」、「http://member.nifty.ne.jp/sting」(特別鳴謝Marks提供有關資料)。

From Ryouga

「GPM 地獄 ~~~」

皆様：

ごぶさたいたしました、お元気ですか？

小女子近期由於與好友們醉心鑽研好幾只靚GAME，導致人間蒸發了一段時間，（連KOF 99也不能抽身參加，太可惜了。）不過請大家千萬不要忘記了小女子啊！

首先當然問候一下剛剛就任的惱懊GAME你教新教主露嘉姐姐了。很歡迎你加入《遊戲誌》這個大家庭，（但很多人卻說這裡是個“地獄”。）看你的樣子便知道你是美貌與智慧并重的NEW TYPE了，而且剛剛上任就已經夢想要獨佔整間公司了，可見你的野心值也不少嘛！（這是個好現象，因為欲望是人類奮努力的根源。）不管如何，先祝福你能順利工作，在《遊戲誌》中生活愉快！（其實小女子是十分羨慕露嘉姐姐你能夠在《遊戲誌》中工作的。）

想借此機會，贊揚一下前任教主GP玲奈小姐的偉大功績。她在小女子眼中是眾前任教主中最靚女、最聰明、最可愛、工作表現最好、最受教眾歡迎的教主了，她把惱懊GAME你教打理得有聲有色，使教眾人數與日俱增，實在是一位不可少得的偉人。現在雖然因為要努力讀書而暫時引退，但小女子熱切希望你日後能夠歸來，再次主持大局。也在此祝福你學業進步考試科科拿A，露嘉姐姐，也請你向這位偉大的前輩多多學習，把惱懊GAME你教更進一步發揚光大。

TO山寺牙樣：

你好，小女子十分佩服山寺樣對“電車GO ！”系列和各種追女GAME的精通。由於小女子的好友月下嵐樣有小許問題而令彼苦惱不已，所以希望山坡樣能給予指引。問題是在SS的“Find Love II”中，如何才能追求到平春、瞳和田田這三位少女呢？希望你能盡量詳盡地解答，小女子謹代表月下嵐樣致上萬二分的謝意。

另外小女子及好友們在近期鑽研遊戲的同時，寫下了一些貴刊沒有刊登過的靚遊戲的攻略及小許心得，想投稿到貴刊，貴刊很久以前講到對“有料”的稿件無任歡迎，未知現在還收不收攻略呢？如果收的話，又請教一下有什麼要求和條件呢？

啊！差不多800字了，今次就到此為止吧！

付上一切美好的祝福。

神樂千鶴

Dear神樂千鶴

哈哈！首先多謝你的讚賞，日後小女子一定會向鈴奈學習，一定要努力！在《遊戲誌》內工作的確有一定的壓力，除了有一群可怕的野獸外，還有給予壓力的大編輯們，不過小女子絕對不會放棄的(^_^)。

另外、你若是有遊戲的攻略和小許心得之稿件，不妨寄來這兒，小女子會刊登在同人祭內的。

RUKA上

To神樂千鶴：

首先多謝閣下這樣說本人，但仍說句「對不起！」，事實上本人並不精通於《電車GO！》系列和美少女遊戲，「電GO」只是喜歡研究和享受那種駕駛樂趣，所以到現在本人除了「電64」外，未曾試過持有90秒以上作「全區間走破」；美少女遊戲本人也十分揀擇，故並不是所有美少女遊戲也會玩，至於閣下所提到的問題，由於版位有限，能否直接來信給本人再作詳細解釋呢？

From Ryouga

「我要殺人…樹熊…」

Dear小璘小姐：

在113期你的編者話中，那幅公仔全家福的照片，竟給我看見殺人樹熊公仔......請問是在哪兒買的？(←激動)不是在日本的公仔機挾回來的吧？？？負的很想擁有！是不是能像見晴那樣能梜在手臂的？

另外我想在明年考日語能力試3級，但我的程度只去到什麼動詞、形容詞「普通體」再多一點，你猜我的合格指數是否只有0%？抑或考4級(←還未考，而且我的同學也是同我一樣的程度，但勁我好多的今年去考3級！)所以在此請小璘小姐指指點點小妹。

From知

Dear知

在編者話中出現的殺人樹熊，是與MS的傻鴨一起與漫畫節中購買的，所以小璘不知道哪裏還有售這隻殺人樹熊。另外，這它真的可以夾在手臂上的！(不過小璘現在卻用來夾住筆筒……)

至於有關日語能力試的問題，單看你所寫的程度，小璘也不太清楚你的程度到哪裏。不過小璘想若懂得漢字生字的日文串法和簡單的造句文法，要考到合格也應該不是問題的，所以你要努力啊！

小璘上

「你看甚麼漫畫？」

Dear《GPM》的編輯們：

大家好，本人又來麻煩大家了，請多包涵。這次本人真的有很多問題要問：

To小璘：

你好嗎？初次見面，聽聞你是《卒業M》的Fans。雖然我並非少女漫畫迷，但我也略略看過它的漫畫，我覺得很搞笑呢。五人之中我最欣賞加藤勇佑，他是個正宗的「四肢發達，頭腦簡單」的人，不過我倒喜歡這樣的角色(可以隨時捉弄他)呵呵呵...還有我很羨慕的過人之處(視力4.5的透視眼)，相信沒有能逃出他的「魔掌」。小璘小姐不知你喜歡哪個角色(並說出原因)。另外，《卒業M》的動畫版的內容是甚麼呢？聽說還有原創人物，他們是誰？

To：？(不知是誰負責格鬥Game)

《KOF 99》推出已有一段日子了。本人仍在「練功」期間，希望將每個角色發揮得淋漓盡致...閒話少說。本人想問今年《KOF》是用甚麼計分別制度？在每一個回合後，都有一個分數，而且有Point Up and Point Down，究竟這是甚麼？另外今年《KOF》所有新角色(包括雅典娜)的聲優是誰呀？(請回答)還有，為甚麼現在還沒介紹各隊的爆機內容？(看來今年變懶了)請回覆。

To：山寺良牙：

你好，本人對聲優這行業非常有興趣，可以幫我解答以下的問題嗎(Thank You！)「註：問題的背景是在日本的」

1.一間公司僱用聲優的話，是不是採取合約式？(如果是的話，合約維持多久？)

2.一名被僱用的聲優是不是只可以在僱用他的製作公司工作？(即是不可以在僱用期間到其他製作公司工作)

3.一位聲優當初要實習多久才可正式被聘用？

4.一位聲優替動畫配音或做廣播劇，他們的薪金會不會因他配的角色和出現多少集而受影響？(即是主角的薪金多些，配角的少些)拜託！！！！(這不是只有我一個人的疑問)

To：RUKA

你好嗎？初次見面，以後請多多指教。本人有很多事情想問你。你是怎樣「混入」《GPM》工作呢(←多無禮)。還有你有甚麼嗜好？你喜歡打機嗎？是的話喜歡打哪類型的？本人最喜歡玩RPG Game，其次是FIG and AVG，上次的一封信你問我喜歡看甚麼書？基本上我看的書(尤其是小說)是沒有特定的類型。由於本人不喜歡看電視(Cartoon除外)，報章可說是我每日必看的刊物。「A.C.E.」更是非看不可的版頁(註：A.C.版相信每個人都知是甚麼，E.則是副刊)漫畫方面，本人並不喜歡少女漫畫(尤其是愛情為主)會不會覺得很奇怪。我最喜歡的是鬼怪漫畫(犬木加奈子、伊藤潤二、楠桂等的)簡直令我愛不釋手。我最喜歡在吃飯時看這類書籍(←因此經常被人鬧)另外，手塚治虫的所有作品我都非常喜歡(令我一看再看呢)不知RUKA有沒有喜歡的漫畫家和漫畫的類型呢？

最後，隨信(又)附上一幅畫(幾乎是例行工事...)畫中人是RUKA你啊？其實我有個習慣，凡是想與那人做朋友的，我都會送一幅畫給他作見面禮，所以RUKA能接受我這份心意(如果不嫌棄的話)，如果你喜歡的話，可登在《同人祭》的。好了，就此停筆，祝妳工作順利(加油啊！)(註：好好保存啊！請不要將它投入「垃圾箱」裡)Goodbye！／畫中

P.S.這是我眼中的RUKA(←為何有翅膀？)

你出場的那篇漫畫很搞笑，為何office沒有人？(←去蛇王)。RUKA眼中的上司(？)是一PAT野(？)不怕被人打死嗎？

祝《GPM》所有人都身體健康

問題少女Leona
13.11-99

Dear Leona

小璘在《卒M》中最喜歡的就是新井！至於喜歡他的原因嘛……其實最主要是不想和姐姐喜歡同一個《卒M》角色，而在此作GAME中第一位遇到的人就是他，所以就……至於LEONA所喜歡的加藤，還有高城、志村和中本，小璘也很喜歡！

而《卒M》於早前所推出的OVA，內容大約是說誠龍高校的學生會會長為了要新井他們五人，於學校50周年慶典中扮女裝表演《小婦人》舞台劇，於是便囚禁了他們……而當中的確是有一位原創人物和在小說中出場的角色在OVA中出現，他們分別是演劇部部長「鶯谷雪乃丞」，及學生會副會長和曾與新井同房的「御影小路霞」。

小璘上

原來閣下是《拳皇'99》的忠實擁躉，先在此預祝你能快點練得一身好武功吧。和以往不同，今集《拳皇》引入了全新的評分制度「Battle Ability」，目的方面除可讓玩者能有一個清楚自己實力的指標外，還用來決定能否和隱藏人物真．草薙京或八神庵決戰。至於計算Battle Ability的公式，就是「B.A.＝累積Ability Point＋Bonus Point／總回合數」，其中累積Ability Point是取自戰鬥裏命中對手的各種技倆總得分，若能經常做到通常技駁必殺技或超必便可取得較多的分數；Bonus Point則是由剩餘時間、剩餘體力、遊戲Level、Straight(是否一口氣打敗多名對手)和Perfect次數等項目來計算的。

說到每支隊伍的爆機內容嘛…實在很對不起，基於一些技術性的問題，我們不便在這裏刊登，敬請見諒；最後筆者把《拳皇'99》各個新人物與及麻宮雅典娜的聲優名單告訴你吧。

《拳皇'99》登場角色聲優介紹:K'(松田祐喜)、MAXIMA(小西克幸)、WHIP(菊池志穗)、包(中野加奈子)、全勳(一條和矢)、李香緋(金月真美)、麻宮雅典娜(池澤春菜)

福田 上

多謝閣下的來信，現在解答有關日本聲優界方面的問題。(註：下文中「選考」一詞亦可解作「試鏡／試聲」)

1.一所藝能製作公司或是劇團僱用聲優時，也是採用合約制的，至於合約有效期維持多久，則是個別公司，或是公司與藝員之間再行商討，由此可知「聲優」其實也是藝員的一種，別稱——只用聲線來演戲的演員。

2.是，直至合約完結；不過正確的該說是「製作公司『所接獲』的工作」。此外若製作公司批準的話，可以從「公開選考」中取得工作，有時從這取得工作的話，會連帶到製作公司其他藝員也有機會演出。

3.這要看情況而定，基本上大多一由聲優訓練學校出來，經過聲優製作公司的選考，並且取得合格的話，便會簽定合約正式僱用；而不同的訓練學校所訓練的時間亦各有不同，故不能一概而論。

4.會有一定程度的影響，而且薪金(演出費)方面亦會與聲優的演出年資有一定關係。

From Ryouga

HI！看來小女子仍未完全介紹自己，就乘現在說一篇。小女子是受別人介紹來GPM工作，至於介紹人是誰？SORRY！不能說。而嗜好則有很多；如逛街、聽音樂、看漫畫……等等，當然打機也是其中之一，小女子通常都會玩一些大作RPG，如《Final Fantasy》系列、《夢幻模擬戰》系列……等等，若是有些遊戲人設較美小女子都會玩，如《GLOW LANSER》，其次就玩AVG遊戲。

至於在漫畫方面，小女子也愛看手塚治虫的漫畫，尤其是《藍寶石王子》及《三眼小子》為致愛，其餘的可說是甚麼都看，但以愛情為主的漫畫則比較少，現在看籐崎龍的《封神演義》，而剛完結的《浪客劍心》也不錯(←其實小女子都幾濫^_^;)。

最後很多謝你送給小女子的畫，很美呢！小女子一定要加把勁去學畫畫才行。

P.S：office沒有人是因為他們之前的一天開了TUBO工作，所以才……(←經小女子查問過後)至於那PAT野…結果請了他們吃飯補數。(^_^)

RUKA上

同人祭

HI！《同人祭》又來了！今期又收到讀者的作品。本欄的目的是刊登一些讀者對遊戲創作以及GPM內的編輯繪畫像之作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

創作者：Leona
題材：RUKA



小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更需要用原子筆填寫。

館主：里繪

測完驗不久，現在又要考試，真的忙得不得了！(>_<) 相信各位也很忙，是嗎？因為最近收到各位所寄來的畫不多，我想應該是這個原因吧！希望大家努力完後，寄多些畫給小妹啊！

優異作品

小倪

很可愛的MYLENE呀！利用她身上使用過的顏色配搭出背景顏色感覺不錯，特別是藍色三角形的FIRE字和MYLENE的影子；不過記着要注意畫面整潔與及MYLENE的下身過短。



特級佳作

STRIKER TAK

這是繼上期所刊登過的BIOHAZARD 3畫稿後，另一幅富有日本漫畫風格的畫。當中每一個人(包括喪屍)也表情十足，能夠將主題帶出來。而STRIKER的上色技巧也不俗，小女子最欣賞的就是每位角色也用白線圍着，這不但不是多此一舉，反而能將每個角色更加突出。

優異作品

謎之女



繪畫這種動作真的值得讚賞，腳的部份繪畫得不錯，可是在比例上還是出現問題，當中最明顯的就是TIFA的左手是根本不能這樣做的，你不妨找個朋友試試看。另外，TIFA頭頂上出現一大條「頭皮」，要否使用生髮水呢？

VIRUS

充滿少女氣氛的一間房間哩！



TERRY CHAN

多謝你的讚賞哩！我們會繼續努力的！



宮澤雪野

她們那麼高興，是否等待着主角呢？



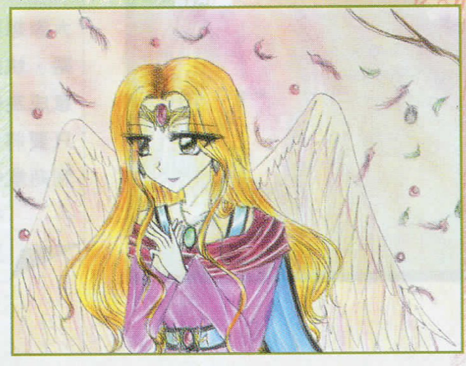
岑一舉

師祖要到哪裏去？



黃富霞

很久沒見你姐姐的畫了，請繼續支持畫廊啊！



投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌|GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

DRAGONBALL 3



製造商：BANDAI
發售日：1989年10月27日
價格：6800日圓
容量：ROM
FC／RPG

老殘遊戲





說到卡片遊戲《DRAGONBALL》系列的《大魔王復活》可謂最為經典，不過造得最為出色的當然非《悟空傳》莫屬，因為它不單擁有跟着原著的故事，更有出色的遊戲系統，當時的受歡迎度之高，絕對不遜色於其他RPG。

以原著故事作遊戲舞台

《DRAGONBALL》系列遊戲中，它是第一隻以原著故事作遊戲舞台之卡片遊戲，故事就在悟空家開始，莊子為了找尋龍珠而遇上悟空，之後二人便展開了找尋龍珠之旅，途中他們還遇上八戒和龜先生，接着更有大家熟識的天下武術大會啦！故事的終點為第三次天下武術大會完結，亦即是悟空將笛子魔童打敗之後，故事是相當之長啊！





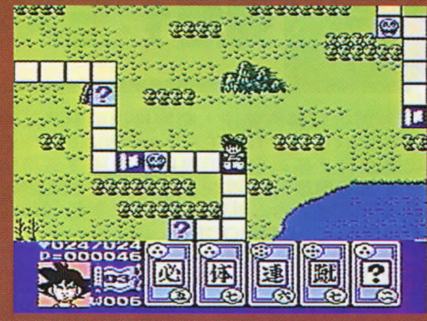
◆與原著一樣遇上八戒

◆在悟空家出發

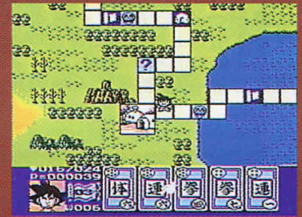
遊戲系統

在前文中也說過，它是一隻卡片RPG，所以有很多時東西都需要以卡片來進行，就如悟空在版圖上移動、戰鬥時和修練等等都需要使用卡片。在移動畫面時卡片的頂部數字就代表步行的點數，只要使用該點數的卡片，就能移動該數值的步數。

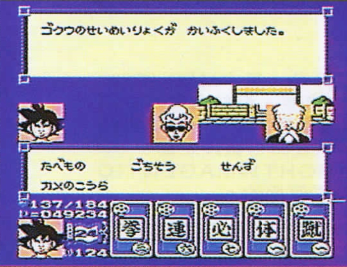
而在版圖中更設有不同類形的ICON，當悟空到達那ICON時，便會因應ICON的種類而進行不同的EVENT，有的是戰鬥、有的是修行、有的是取道具等等。另外在一些主要目的地中，其ICON表示比一般大四倍，使到玩家容易辨認。當悟空進入一些主要地方時，遊戲就會改為指令畫面來進行，這時玩家需要利用不同的指令來指示悟空作出各式各樣的行動，如「調查」、「戰鬥」、「交談」……等等；這對故事的進行是非常重要。



◆在版圖上設有不少ICON



◆比一般ICON大四倍的就是主要目的地



◆EVENT進行時需用指令來進行



◆悟空需要利用卡片來修行

迫力的戰鬥

遊戲除了前文所說般吸引外，最能吸引人的地方；絕對是擁有迫力的戰鬥畫面，當遊戲進入戰鬥畫面後，悟空和敵方分別站在一方，並以格子作連環圖的方式表示雙方動作，感覺就如看漫畫一樣，無論雙方是作出攻擊或閃避，均會有所行動，這種迫力可謂吸引不少玩家。

至於戰鬥的玩法，就是雙方各推出1-5張卡片，卡片上方的數值較大者，則能向對方作出攻擊，而攻擊的方式則以卡片中央表示之「字」來決定，如「拳」就出拳；「必」就使出必殺技。可是被攻擊的一方並不是就這樣隨意受到傷害，在卡片的下方數值，就等於防衛，數值越高；其受到傷害的數值就越低。



卡片看法



隱藏人物？

筆者還記得這個小秘技，只要在完成第三次天下武術大會，在ENDING時出現小雲或娜迪斯時按任何一個掣，便可以與他們進行戰鬥，他們的實力比起笛子魔童更強。



◆與笛子魔童戰鬥



◆在ENDING時出現小雲

TEXT：SPY FUKUDA

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：三大特別球隊

遊戲：VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

新鮮過新鮮的秘技！剛剛推出的熱門足球遊戲《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1》你們玩過沒有？原來它在街機版時的秘技是可照樣搬到家用版的，現在就讓大家看看這幾隊與別不同球隊的出現條件吧。（以下各個秘技適用於ARCADE MODE）

雪人隊

在選擇球隊畫面裏，只要順序將游標移到以「Y」「U」「K」「I」為字頭的國家，並在每隊的位置按一次START，例如YUGOSLAVIA（按START）、USA（按START）、KOREA（按START）、ITALY（按START），就會出現身穿寒衣的隱藏雪人隊YUKICHAN。

元氣隊

使用條件和雪人隊完全相同，只要令雪人隊出現後將游標移到那兒去，再按住START來作選擇，就能使用另一支隱藏球隊元氣隊ROYAL GENKI。

FC SEGA

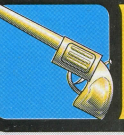
在選擇球隊畫面裏，只要順序將游標移到以「F」「C」「S」「E」「G」「A」為字頭的國家，並在每隊的位置按一次START，例如FRANCE（按START）、CHILE（按START）、SPAIN（按START）、ENGLAND（按START）、GERMANY（按START）、ARGENTINA（按START），就會出現隱藏的FC SEGA隊。


■在這個時間輸入秘技


■元氣隊，外星人＋土星波？


■雪人隊，球員是雪人？


■FC SEGA



彈艙2：隱藏角色大平賣

遊戲：MARVEL VS CAPCOM EX EDITION 機種：PlayStation

提供者：文&遊戲誌情報組

隱藏角色出現條件

在《MVC EX》裏面合共收錄了8名隱藏角色，其中MAGNETIC ROCKMAN更是只有在這個版本才正式出現的，至於出現條件則不算太困難，只需使用特定人物來完成遊戲即可，並沒有難易度和回合數目的限制，因此玩者可將敵人強度與及回合數設定為1，以便取得各名隱藏人物。注意，ONSLAUGHT與MAGENTIC ROCKMAN是無法在CROSSOVER MODE使用的。

角色名稱	出現條件	使用方法
MSH性能HULK	以HULK來完成BATTLE MODE	把游標指向RYU按↑
LILITH風MORRIGAN	以MORRIGAN來完成BATTLE MODE	把游標指向WAR MACHINE按↓
HYPER ARMOR WAR MACHINE	以WAR MACHINE來完成BATTLE MODE	把游標指向ZANGIEF按↑
ROLL	以ROCKMAN來完成BATTLE MODE	把游標指向ROCKMAN按→
HI-SPEED VENOM	以VENOM來完成BATTLE MODE	把游標指向春麗按↑
SHADOW LADY	以春麗來完成BATTLE MODE	把游標指向GAMBIT按↓
ONSLAUGHT	完成BATTLE MODE	把游標指向WOLVERINE按↓
MAGENTIC ROCKMAN	以ROCKMAN來完成BATTLE MODE	把游標指向ROCKMAN按住SELECT來決定

隱藏SPECIAL PARTNERS

和其他版本相同，今集依然是可選用SHADOW和SENTINEL這兩名隱藏SPECIAL PARTNERS，方法是在沒有續關的情況下完成遊戲，便可在SPECIAL PARTNERS選擇畫面將游標移到最下方來選用。

轉換模式無需消耗超必能量計

RYU和ZANGIEF的其中一個特色，是可以隨時進行模式轉換，但代價是要消耗超必能量計。現在有方法可以在開始時自由選擇角色的模式，首先說擁有KEN和GOUKI MODE的RYU，在選人畫面選擇RYU時如果是按着SELECT來作決定，就會以KEN MODE來開始，相反若按住START來選人則會是GOUKI MODE。另外，若按住SELECT來選擇ZANGIEF就會變成MEGA ZANGIEF MODE。

EX OPTION

在模式選擇畫面裏，如果將游標指向OPTION後按住SELECT來按START，就會進入可作特別選項的SPECIAL OPTION，玩者可在這裏設定像HYPER COMBO GAUGE、DAMAGE回復速度和VS MODE對手等項目，適隨尊便。

ONSLAUGHT技表

第1形態	
必殺技	
MINI SENTINEL空爆	P或K
SENTINEL ASSIST	中P＋中K
MAGNETIC TEMPEST	↓↘→＋P
HYPER GRAVITATION	→↓↘＋P
WARP	↓↙←＋K
HEAD CRASH	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
MEGA OPTIC BLAST	↓↘→＋PP
MAGNETIC SHOCKWAVE	↓↘→＋KK
PARTNER CHANGE（消耗2個超必）	↓↙←＋KK
第2形態	
必殺技	
PUNCH	P
MINI SENTINEL空爆	K
BEAM	↓↘→＋P
HYPER GRAVITATION	→↓↘＋P
DASH PUNCH	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
3連射BEAM	↓↘→＋PP
5連射BEAM（消耗2個超必）	←↙↓↘→＋PP
MAGNETIC ROCKMAN新追加技表	
MAGNETIC SHOCKWAVE	↓↘→＋PP

■ONSLAUGHT威力無匹

■新隱藏人物MAGNETIC ROCKMAN



彈艙3：無敵任你用

遊戲：CROC ADVENTURE 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組


■入齊秘技包保無衰

這遊戲的主角是一條得意可愛的鱷魚仔，話雖如此它的難度又確實頗高，因此這個秘技就必定會很適合你，只要在標題畫面出現時，按住L1來順序按×、↓、←、↑、→、△、↓，如果輸入正確那麼在遊戲中CROC就會變成無敵狀態。另外，同樣在標題畫面出現時若按住L1來順按□、□、×、↓、←、→、←、→，接着再在進行遊戲時按住R2來按□，就會自動增加水晶的數目。但是，輸入秘技時只有很短時間啊！所以動作要快一點。



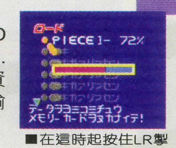
彈艙4：齊齊來MIX MIX

遊戲：PLANET DOB 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

輸入按鈕	功效
L1＋△	RECORD MODE機能ON
L1＋□	RECORD MODE機能OFF
L1＋←	錄音ON／OFF
L1＋→	播放ON／OFF

類型創新獨特的《PLANET DOB》除了玩法新奇外，還設有令人意想不到的隱藏RECORD MODE，利用它玩者便可進行簡單的錄音。若想這個模式出現，首先BIT的收集率要達到66.6%，這樣就會出現混音用的MIXING HOUR，那麼當進入MIXING HOUR模式並在讀取儲存資料時只要保持按住L1、L2、R1及R2不放，畫面的左上角便會出現「Recording」字樣代表指令輸入成功。至於RECORD MODE每個按鈕的功用，可參考左方的列表。


■在這時起按住LR製



彈艙5：滑水滑過痛快

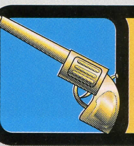
遊戲：MAX SURFING 2000 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組


■只要輸入正確，滑板就會變成怪怪的

滑水遊戲與滑雪大致相同，都是設有不少隱藏滑板供玩者選擇，而這隻《MAX SURFING 2000》亦沒有例外。當選擇NEW GAME進行遊戲後，只要看見完結畫面就能獲得對應性能之特別滑板一塊（全部合共5塊）；而取得全季總冠軍時亦會得到另一塊滑板（全部合共5塊），換言之即是會共有10塊隱藏滑板。

另外，若在儲存讀取畫面的「Now Loading」出現時，保持按住L2、R1、→和□不放，那麼滑板的樣子就會有點改變，縱使性能上沒有分別。



彈艙6：一口氣用齊所有隱藏人

遊戲：JO JO奇妙冒險 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

雖然以JO JO ABILITY來換取隱藏人物並不算太麻煩，可是怎樣也需要點時間，因此廠方便設定了一個無需完成遊戲也能選用隱藏角色的指令。首先在模式選擇畫面把游標移向GALLERY，然後同時按住R1及R2把游標順序移到「BOOK、JOJO POKE、OPTION、TRAINING、VS MODE」，接着放開按鈕把游標移回GALLERY，再按住L1和L2將游標順序移到「BOOK、JOJO POKE、OPTION、TRAINING、VS MODE」即可。

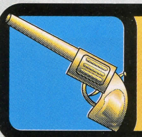


彈艙7：隱藏角色出現條件

遊戲：PLUS PLAM 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

這款DC砌磚系遊戲玩法新鮮，當然和同類作品一樣設有需要特別條件才會現身的隱藏人物啦！只要玩者能夠以テオ來通過STORY MODE，就可在STORY MODE以外的各個模式裏選擇隱藏人物，方法是將游標指向テオ然後按住左來選擇，就會出現「肉妹妹」；若是以カナン來完成遊戲後再按住右來選擇她，就會變成「蛋蛋」。



彈艙8：好鬼多隱藏人呀！

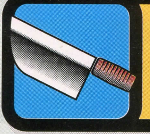
遊戲：SILENT BOMBER 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

以動作電影情節般爆破場面吸引玩家的《SILENT BOMBER》，原來合共有11名隱藏人物，其中8個是需要在特定版面取得相關晶片來令之出現，於最後3個則是需要玩者獲得好成績，若想使用他們大家就要好好練習了。

另外，遊戲是設有一個更快捷的方法來使用全部12名角色，方法是在ARENA MODE選擇讀取資料、電腦在詢問「…進行訓練嗎？」這個對白出現時，快速輸入「R1＋L2、L1＋R2、L1＋L2＋R1＋R2＋△＋○＋×」即可，但留意可讓玩者輸入指令的時間實在太短，所以要多多嘗試。

角色名稱	出現條件
GOLD	在MISSION 2的P3R1入口附近，取得道具箱內的資料晶片
FIRE OX	在MISSION 3的P4B1，取得儲存器內掉落的資料晶片
GUNNER	在MISSION 4的P5B1，取得第3段右邊小型砲台的資料晶片
SOLIDHUNTER	在MISSION 6的P7B1，取得道具箱內的資料晶片
SAMRAI	在MISSION 8的P9B3，取得儲存器內掉落的資料晶片
BLUE MIST	在MISSION 10的P11B6，取得道具箱內的資料晶片
PL-2313	在MISSION 13的P14B6，取得道具箱內的資料晶片
JOHN	在MISSION 14的P15B1入口附近，取得掉落下來的資料晶片
MERCURY	全部MISSION以RANK B或以上通過
BENOIT	全部MISSION以RANK A或以上通過
NEKO TANK	全部MISSION以RANK S或以上通過

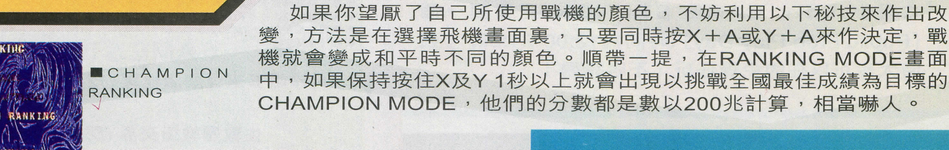


彈艙9：教你整色整水

遊戲：GIGA WING 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

如果你望厭了自己所使用戰機的顏色，不妨利用以下秘技來作出改變，方法是在選擇飛機畫面裏，只要同時按X＋A或Y＋A來作決定，戰機就會變成和平時不同的顏色。順帶一提，在RANKING MODE畫面中，如果保持按住X及Y 1秒以上就會出現以挑戰全國最佳成績為目標的CHAMPION MODE，他們的分數都是數以200兆計算，相當嚇人。




■連顏色都可改變，真爽


■CHAMPION RANKING

「PRIVATE SHOW」詳細試玩報告！

TEXT：時雨

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™ © SNK 1999

推出日期：11月27日
生產商：SNK
類型：FIG

在剛過去的11月26日，SNK於尖沙咀凱悅酒店內為業內人仕舉辦了一個《餓狼 MARK OF THE WOLVES》的PRIVATE SHOW，目標當然是推廣這隻SNK於千禧年前的最後勁作啦！而小弟當日亦有幸到場試玩。事不宜遲，現在就讓我報告一下「新生餓狼」到底有什麼轉變和特色吧！



畫面和動作——無懈可擊



和之前的《餓狼》系列比較，《MARK OF THE WOLVES》在畫面上的進步是顯而易見的。首先，人物設計由以往有着極濃厚的美式漫畫FEEL，改為大家較易接受的日式畫風。此外，每個人物的動作都極為順暢，實在不得不佩服製作者的心機。當中筆者印象最深刻的，是ROCK的其中一個勝利動作一他一面轉身，一面用自己的「氣」展開一對發光的翼！實在太型了！另一方面，遊戲在光源的設計上亦花了不少心思。雖然MVS基板本身沒有半透明機能，但每當玩者使出超必殺技時，畫面就會轉暗，再配合色彩鮮艷的畫面效果，可以給人一種極為刺激和華麗的感覺。

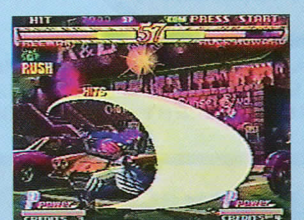
戰鬥系統——在攻．守之間取得平衡

由於今集《餓狼》廢除了多線戰鬥系統，埋身肉搏的機會多了，打起上來的感覺亦更加緊湊。整體來説各人物的攻擊力都相當高，跳躍、出招的速度亦明顯加快了，這樣聽來主動攻擊的一方似乎比較有利。不過防守一方亦不是毫無對策的，因為新系統「JUST DEFENCE」只要使用得宜，就能令只懂單調地進攻的敵人得不償失。另外今集《餓狼》亦新增了兩種「回避+攻擊」的特殊技，分別可以回避敵人的上段和下段攻擊，並同時作出反擊，是令攻守雙方逆轉的有效方法。當然，大家也絕不能忘記今集的一大賣點「T.O.P. SYSTEM」，它容許玩者調整「紅血」的位置，以配合自己的「FIGHTING STYLE」，這也正是遊戲設計者對改善格鬥遊戲平衡性作出的新挑戰。



基本操作方法

A	輕拳
B	輕腳
C	重拳
D	重腳
前DASH	→→
後DASH	←←
投技	在埋身時←or→+C
解拆投技	被捉着時←or→+C
DOWN回避（前轉．小）	着地時按A
DOWN回避（後轉．小）	着地時按B
DOWN回避（前轉．大）	着地時按C
DOWN回避（後轉．大）	着地時按D
回避下段攻擊	站立狀態時A+B
回避上段攻擊	蹲下狀態時A+B
T. O.P. ATTACK	T.O.P.發動時C+D
BREAKING	使出BREAKING可能技的瞬間按A+B



操作性——簡單直接



多線戰鬥是《餓狼》系列的特色，但亦是經常考起新手的系統。今集既然變回單線，相信可以吸引到一直沒去接觸《餓狼》的玩者嘗試。值得一提的是，今集《餓狼》採用了《KOF》式的按鈕排列，即是兩個拳、兩個腳，而且其他大部分操作法都和《KOF》極之類似（詳見附表），因此只要有玩過上作，玩者應該絕無適應的問題。

第三個新系統終於曝光——BREAKING





這是容許玩者在使出必殺技的途中，突然收招的新系統。今集全部12個角色都會有一招（或以上）可以進行BREAKING的必殺技，只要在出必殺技的中途按下A+B掣，該招的後半部份就會被CANCEL。利用這方法，玩者可以減少出招之後的硬直，又或者作為迷惑敵人的假動作，甚至可以自創空中COMBO！

又有新場開幕了！

如果大家是經常到尖沙咀區的話便要留意了，因為大型遊戲機中心「GAME STATION」，將於十二月九日在尖沙咀的喜來登酒店地庫開幕，它佔地近8000呎，預定會有超過一百三十部不同新舊款的遊戲供玩者選擇，當中包括了《F355 Challenge》、《Percussion Freaks》和《Rock'n Tread 2》等。在十二月十八日，「GAME STATION」更會搞一個「Public Free Play Day」（時間為12:00-21:00），到時大家可以在內免費任玩，不容錯過！

《GPM》讀者的特別優惠！
COUPON
憑此券到本遊戲機中心加$10，即可換取20個代幣
◆ 此券不可兌換現金
◆ 此券只適用於指定最流行的多款機種
◆ 敝店可隨時更改或停止此券的優惠，而不須另行通知
◆ 十六歲以下人仕不得進入本中心
◆ 有效日期至2000年1月19日
◆ 恕不接受影印本
GAME STATION 機店
尖沙咀喜來登酒店地庫（12月中開幕）
佐敦彌敦道交界（屈臣氏隔離）

Text：綠毛小春

街頭GAME霸王ZERO

空前成功！《DEAD OR ALIVE 2》試玩大會第一站！

上星期六GAME PLUS就同TECMO香港代理CSK ELECTRONICS HONG KONG LTD.於尖沙咀金星遊戲機中心合辦一個免費試玩會。而當日當然唔只唔駛錢打機咁簡單啦！話晒GAME PLUS有份做搞手，所以有帶GAME PLUS之玩家，玩完之後就有個海報抽獎，係乜海報？當然係機舖宣導用海報啦！就係為呢張海報，有唔少玩家仲特登飛出報紙檔即時買返本，問你驚唔驚！



■仲有姐姐著旗袍扮LEI FANG派系統技表單張！

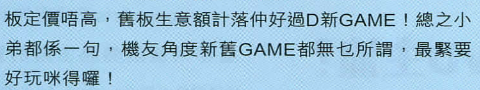


■點解咁少人？事關都未開始

重拾大家童年回憶！

唔知閣下係唔係成日巡機舖呢？如果係的話一定會發現到近期有唔少機舖都會有D乜乜經典系列過大家玩，好似話《FINAL FIGHT》、《STREET FIGHTER》、《STREET FIGHTER II》等等，總之就係乜鬼舊板都放出嚟做生意；據某機舖老闆表示，千祈唔好睇小呢D舊板生意，事關基板定價唔高，舊板生意額計落仲好過D新GAME！總之小弟都係一句，機友角度新舊GAME都無乜所謂，最緊要好玩咪得囉！





■呢種算唔算淡市生存最佳方法呢？

CAPCOM今年有乜玩？

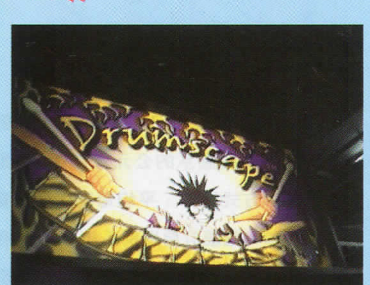
基本上……CAPCOM線人話俾小弟知1999年都唔會有乜新街機推出，事關暫時C記都會主力宣傳家用GAME；不過！咁唔代表C記無GAME開發緊。仲記唔記得小弟同大家講過《MARVEL VS CAPCOM 2》開發緊呢？聽講呢隻GAME會早過《SNK VS. CAPCOM》見街，而C記線人就話俾小弟知《M.V.C. 2》會喺2、3月推出，而之前亦都唔會有其他格鬥作品見街咁話。(←騙字數)

突然返新GAME？騎呢音樂系列！

唔知係唔係音樂GAME真係咁好搵，搞到全世界街機開發商都好似唔出返隻唔得！而呢排就好唔覺意咁俾小弟發現到有兩部韓國騎呢音樂GAME有貨返，咁當然就唔會個個老闆都入啦，話晒都係無乜名氣，只不過係等各位偉大機迷唔駛苦等新GAME無機打。

《DRUMSCAPE》

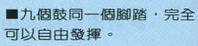
一套九個鼓加一個腳踏嘅機身，睇落絕對係有氣勢，不過大家都唔駛俾個機身嚇親，事關呢隻GAME基本上係一隻自我娛樂遊戲，唔會GAME OVER！相信你立即會問「即係點玩？」，玩法好簡單，入錢之後會有一個揀歌List過你，之後就揀一首你想玩之歌曲，決定之就會開始播歌，而玩家就可以於限時內自由發揮，玩到夠鐘就玩完，你話經唔經典！



隻GAME本身最特別都係可以由個老闆自己入歌，只要係CD就得，好似「純真傳說」、「唱這歌」、「哆嗅」……等等本地歌可以玩到。十個大洋一首歌，至於有無遊戲性就真係要睇下閣下係唔係一個音樂迷喇。



■老闆話會定期更新個歌曲List喎……



■九個鼓同一個腳踏，完全可以自由發揮。



鳴謝：太子(聯合廣場)遊戲機中心

《DANCING STAR》

老實講句，呢隻GAME其實都可以話似模似樣，因為遊戲本身就抄《DDR》抄得好足，玩落都算唔錯，不過大家千祈唔好深究部機播乜歌，因為相信閣下都唔會識聽韓語金曲。基本玩法同《DDR》相同，不過就有五個箭咀俾你玩；而隻GAME最大特點就係有枝「CAM」影住個玩家，而且仲會當係遊戲畫面咁SHOW俾你睇，自己見返自己D舞姿呢個創意小弟就覺得幾過癮喇，唔知閣下又有無興趣試一試呢？

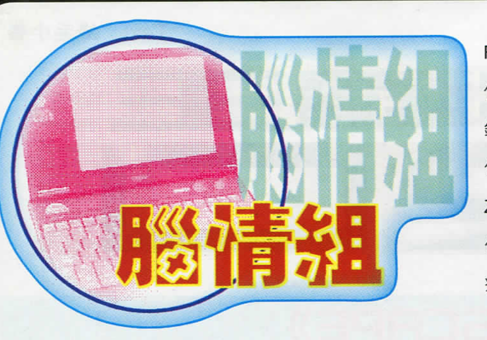
鳴謝：尖沙咀遊戲機中心



■記住機頂有個鏡頭，唔好怕醜呀！



■雖然話係五個箭咀，不過都唔算係難玩……



大手筆為Y2K

美國的旅遊同業已經花費了十一億美金在解決旅館、旅遊體系的公元2000年問題，以這樣大手筆的方式計算，平均每間房間花費了274美金在電梯、電腦訂房退房系統與其他相關系統的Y2K整治上。旅遊同業協會認為，比較容易受到Y2K侵害的應該是那些較小型、非連鎖經營的旅館，因為他們投資在解決Y2K的精力與資源與大型旅館業者差的太多。(IKI)

高科技犯罪

美國司法部警告消費者提高警惕，不要上部分企圖利用電腦2000年問題進行詐騙活動的犯罪分子的當。司法部副部長Eric Holder在每周一次的司法部新聞例會上說在進入21世紀的時候，犯罪分子也可能蠢蠢欲動，不過他們的詐騙活動因為穿上了高科技的外衣，識別起來有相當困難，因此人們更應提高警惕。(IKI)

PALM打贏WIN CE

據最新統計，3Com公司子公司Palm Computing公司的產品銷售量繼續領先於基於微軟公司 Windows CE的NOTEBOOK。在9月的美國市場上，Palm Computing佔有77.9%。同月市場上銷售的PDA價值總計達到了2.568億美元，佔手提計算設備全部銷量的80%。其餘的20%由簡單個人信息數據庫(8%)和個人電子記事簿(12%)分享。上述三類設備在美國市場銷售的數量接近250萬部，比全年增長了62 %。市場人士預計，今年的銷售額可達4.5億美元。(IKI)

連ANTI-VIRUS公司都不敵的VBS.Freelink

防毒軟體公司Data Fellows日前在進行例行網路維護而將保護關閉後，一隻名為VBS. Freelink的電腦病毒侵入了該公司。這隻電子郵件式病毒在感染系統之後，會依照使用者的通訊錄名單來將自己寄出。在這件案例中，日前一封包含病毒的電子郵件由Data Fellows寄出給ZDTV。這家公司繼華德迪士尼之後成為電子郵件病毒的受害者，華德迪士尼日前曾不小心寄出病毒給記者。(IKI)

中國高科技人材抬頭

根據華聲報指出，INTEL、MICROSOFT、IBM、MOTAROLA等海外的大公司為了實現產品的本地化，而更重要的是將中國做為戰略基地，一個研究開發軟件及互聯網等IT 產業的重鎮。若問為什麼選擇中國？在中國各地擁有14個研究所及450名研究人員的MOTAROLA公司最高技術負責人說"中國擁有世界上最優秀的人才"。(IKI)

Macintosh玩平、靚、正遊戲不再是夢想

日本遊戲廠商Cyber Front公佈，會於今年1月28日推出其廉價PC精選遊戲第六系列，今系列所推出的有《Pro Pinball Time Shock》和《美少女夢工場2》，價格只是2800日圓；同時這個系列亦會首次有Macintosh版出現，對於只有不太多遊戲的Macintosh用家來說，可說是個大喜訊。(山寺良牙)

將來會是DVD主流？

著名遊戲軟件公司廠商Falcom，將會在今月發售其新作《英雄傳説V》，除了有一般CD-ROM版外，亦會在系列中首次推出DVD-ROM版，而在首次預訂中亦已接獲超過10000個的訂單；廠方方面亦同時公佈旗下兩款遊戲，《伊蘇》和《蘇沙里安》的新作亦會推出DVD-ROM版。(山寺良牙)

AMD推出超快750MHz CPU

在這高速處理器競爭中，AMD再次宣佈推出750MHz的Athlon處理器。Athlon亦同樣以目前最精細的0.18製程技術製造的微處理器。AMD更宣稱電腦製造商將會在假期結束前推出裝配有750MHz處理器的新個人電腦套，而Compaq、IBM、CyberMax亦已經宣佈將採用這顆強勁的Athlon處理器。另外750MHz的AMD Athlon處理器將以每顆799美金的價格(以1000顆進貨價)發售。(MARKS)

智冠、華視、台灣夢工場結聯盟

智冠科技在12月1日與中華電視公司、台灣夢工場舉行簽約儀式正式宣佈成為策略聯盟，而且更計劃在明年暑假推出以虛擬偶像為訴求的美少女養成遊戲—「美眉週記」。除了合作開發電腦遊戲軟體之外，還打算計進行劇集遊戲化、遊戲戲劇化、遊戲綜藝節目等相關合作的計劃。(MARKS)

奇摩站突破一千萬

奇摩站的單日總瀏覽頁面人數突破一千萬大關，根據NetGravity網路廣告管理系統的最新發報表顯示：奇摩站於11月22日起已連續一週的單日總瀏覽頁面破一千萬，製造了全球華文網站流量的最新紀錄。為慶祝突破一千萬，奇摩站同時推出擁有全新設計的奇摩健康與奇摩家族在內的奇摩5.1新版，將『網路生活、盡在奇摩』的精神做更具體的呈現，以滿足網友更多元化的需求。(MARKS)

星球大戰最新作

LucasArts正式宣佈他們正在開發另一個以星球大戰前傳為主題的動作遊戲—《STAR WARS：Episode I Jedi Power Batties》，玩者將可以選擇五個星球前傳的人物來進行比賽，分別是Obi-Wan、Qui-Gon Jinn、Mace Windu、Plo Koon與Adi Gallia，而且每個人物更會擁有不同屬性的能力，以及不同前進路線。遊戲將會共有10個STAGE等待玩者挑戰。(MARKS)

龍神送大禮得獎名單

龐任鈞
鄧興幹
脱均衡
Hui Kong Lung
張志強

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

TEXT: IKI

迪士尼萬歲！

到底係老鼠藥定還魂丹？

首先，各位請不要話我「食老本」，雖然之前本人曾介紹過一些與旅遊相關的網站，而本來筆者亦早已擬定了今期「網上起步點」的主題，然而最近一次與友人閒談中提談有關在港建迪士尼的事宜，在「有感而發」的情況下（？）本人遂改變了今期的主題。筆者搜羅了數個有關主題公園（THEME PARK）的網頁，當中有兩個是有關迪士尼的網頁，也許這與香港興建迪士尼沒有直接關係，但各位亦可視作在香港的主題公園未興建完成以前，先看看其他國家的主題公園來望梅止渴罷！



志摩村 PARQUE-ESPANA

http://web.infoweb.ne.jp/PARQUE-ESPANA/

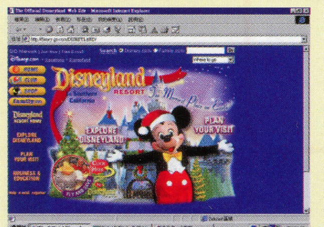
一個分別擁有日語版及英語版的HOMEPAGE，對於香港用家來說，當然是以英語版較為親切罷！話說回來，網頁的內容非常充實，包括了園內的營業時間、餐廳食肆等的服務資料。



Disneyland

http://www.disney.com/DISNEYLAND/

美國迪士尼公園的公式網頁，是內容非常充實的瀏覽網頁，內容豐富得令人咋舌，園內一切的服務資料也一應俱全，包括了園內的遊覽路線、餐廳食肆、酒店住宿、購物SHOPPING好去處及娛樂情報等。總之，到美國迪士尼公園前必到的網頁。



SEAGAIA

http://www.seagaia.co.jp/

擁有全世界最大室內WONDER PARK的「SEAGAIA」的公式網頁，是內容非常充實的瀏覽網頁，除了園內的設施情報外，更有園內的最新NEWS、保安資料及各種運動情報等。最後，用家更可透過此網頁取得有關宮崎觀光的情報！

Huistenbosch

http://www.huistenbosch.co.jp/

同樣是內容非常充實的瀏覽網頁，這個網頁的最大特色是介紹每週重要事項的「今週之EVENT CALENDER」，此外，網頁內還會介紹園內酒店住宿的情報，甚至園外鄰近酒店住宿的資料也一應俱全。初次到訪的人宜先瀏覽一下這網頁，待取得足夠情報後便可正式起行。



博物館明治村

http://www.meitetsu.co.jp/meiji-vil/

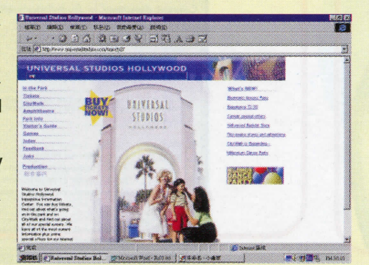


博物館明治村是處於犬山市郊外的郊野博物館，當中保存了不少明治時代的建築物，村內的60餘棟建築物及火車（鐵道車）全都付有相片在旁邊作為解說。而且在這網頁中，用家更可透過QuickTimeVR對村內的風景先睹為快。

Universal Studios Hollywood

http://www.universalstudios.com/unicity2/

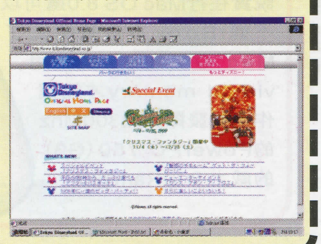
有人話過要到荷里活旅行便至少一定要到過參觀才算不枉此行，而這正是荷里活中最著名的Universal Studios的HOMEPAGE，當中滿載了MOVIE SHOW的情報，相信定能滿足各迷哥迷姐。



東京Disneyland

http://www.tokyodisneyland.co.jp/

東京Disneyland的公式網頁，同樣是內容非常充實的瀏覽網頁，基本內容與美國迪士尼公園的公式網頁可謂同出一轍，分別只在於這個網頁是以日本語顯示罷！同樣地當中包括了最新EVENT的情報，總之，到東京迪士尼公園前必到的網頁。



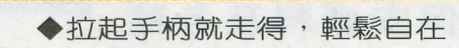
手提一粒糖—iBook

Text by 阜林三郎/山寺良牙

自舊年iMac的推出，蘋果成功地為一般電腦產品立下新定義之後，不少人都對Steve Jobs的這一著既驚喜又佩服，iMac更成為史上最高銷量的單一電腦硬件。而今天更將iMac的概念伸展至手提的筆記簿型電腦，成了這一台成為全美最高銷量的手提電腦——iBook。

iMac 2 Go

基本上iBook的設計概念便是一台能夠跑上街的iMac，所以在外型上與iMac源出一轍。半透明的白色機身，加上襯托的藍莓色或橙色，及那像手提包般的形狀與手柄，把「iMac 2 Go」的意思完全地表現出來。而其手提包的外型除了是加強了那種「獨立手提」，不用再加電腦袋的感覺外，最重要的是令液晶、Keyboard等組件與外殼之間有一定的空間，有一定程度的防震保護作用。



◆拉起手柄就走得，輕鬆自在

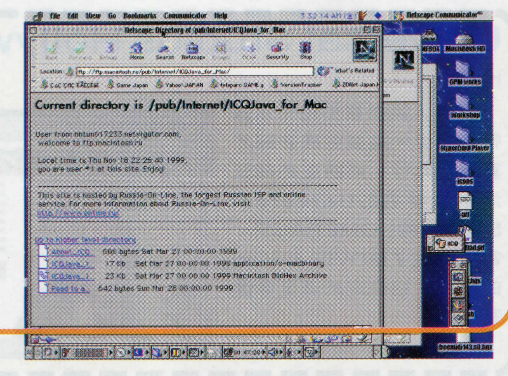
專業免問？

最初iBook公布時，不少用開Mac作美術工作的朋友都說不夠用，不過iBook本身的客路其實是大學生，或者需要一台手提電腦作一般文書工作、上網的朋友，所以iBook那個12.1吋TFT液晶顯示，3.2G硬碟其實對他們來說已是十分足夠，筆者曾用iBook運用排版軟件，除了那12.1吋不足外，基本上都不成問題。況且一般進行美術工作的朋友，連強力的PowerBook G3也嫌不夠，何況這台「供給一般百姓」使用的iBook？至於那32Mb RAM嘛，說實在行Mac OS 8.0還可以，不過iBook本身是附上了Mac OS 8.6，要運用virtual memory才能運作。要發揮那顆300Mhz的PowerPC 750(G3)的威力？加Ram吧！



簡單易用

Mac的GUI一向給人簡單易用的感覺，iBook亦不例外，在那讓用者感到舒服的Keyboard之上，已設有控制音量及螢幕光暗度的按鈕，而function key可以自行設定，配合不同的軟件所需。此外本身已preinstall了OFFICE 98、Apple Works 5、QuickTime 4等軟件，還有四款遊戲，包括《Yoot Tower》(Sim Tower日本原版)、《Sim City》2000及3000，當中《Sim City 3000》更是full install版，不用放入CD便可遊戲。若只是進行文書工作的話，基本上已毋需再為軟件煩惱。裝上CLK及JLK(註)後更可使用中文及日文。而上網方面，完成了Internet Setup Assistant所提供的設定後，接上ISP後，便可利用pre-install的Netscape 4.6或者IE 4.5翱翔網際。



網絡至上

iBook本身與iMac一樣，只有一個CD-ROM，連floppy都沒有，怎辦？不用擔心，iBook附設了10/100Base T的ethernet插口一個，加上一個電話線插口及USB插口，基本上需要floppy的話，花錢買一個USB的Super Drive不就成嗎？若是有LAN網絡接上的話就更簡單，乾脆把要交給人的資料網絡送走便成了，連磁碟也慳回，而且利用電話線及內置的56K modem，經Internet傳送資料也是十分方便的事。這一點也是與iMac一樣的，減少利用floppy等，多利用網絡進行資料傳送是Apple主張的新趨勢。

◆24倍速CD-ROM



◆Modem、ethernet、USB並排於左邊機身，簡單方便

有排你用

講了一大堆iBook的特徵之後，可能大家會問，作為手提電腦，究竟那電池有多少時間？筆者可以跟大家說：無限！這的確是誇張了點，不過在suspend狀態那厲害的慳電能力，令那組可連續操作6小時的電池可以運作更長的時間。筆者試過開機後進入suspend狀態，4天之後再打開，電池顯示仍是滿滿的！雖然說是6小時，不過筆者覺得那只是操作finder(desktop)的時間，基本上只操作Netscpae上網的情況下，大約可連續操作4.5至5小時左右。不過相對於不少Wintel的手提電腦來說，iBook的運作時間確是很長呢！

iBook Technical Specifications

處理器與暫存記憶體
300 MHz PowerPC G3處理器
512K Backside Level 2 Cache
66 MHz系統Bus
66 MHz記憶體Bus
64K on-chip Level 1 Cache浮點處理器(32K資料及32K指示)
32M SD RAM附加插槽一條(1.25吋SO-DIMM插槽、3.3V、合用PC66、可配用128M記憶體、最多160M暫存記憶體)

存取記憶體及讀取裝置
3. 2GB IDE硬碟
內置最高24速光碟機(CD-ROM)

螢幕
內置12.1吋TFT SVGA動態點狀顯示器

影像處理
4M SD RAM影像處理用記憶體
內置2D/3D ATI RAGE影像加速卡附加AGP 2X
於800×600、640×480解像度時均支援1000000色

電池
鋰電池，每小時消耗電能4.5 Watt，最少可用6小時以上

介面
內置12-Mbps USB通信介面1個

電源插口
內置RJ-45內聯網通信插口1個
內置RJ-11 Modem通信插口1個
16-bit CD品質立體聲輸出

通信介面
內置10/100 BASE-T內聯網通信面
內置56K Modem，支援K56 Flex及V.90國際格式
可附加11 Mbps AirPort無線網絡卡(IEEE 802.11 DSSS制式)

聲音
內置單聲道揚聲器
16-bit立體聲小型耳筒輸出插口

鍵盤
內置76或77鍵盤，附有12個功能鍵、4個方向鍵，另有Keypad
Apple trackpad

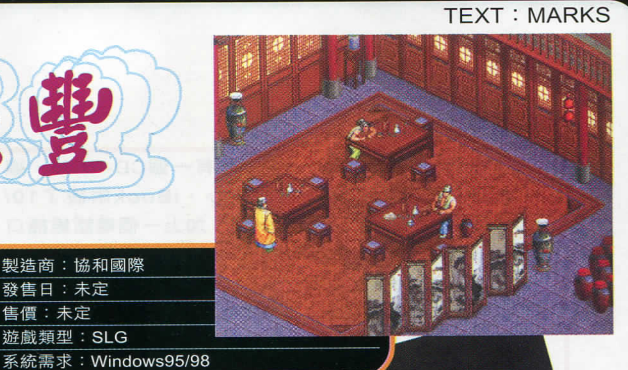
電源系統
對應100～240V交流電、50～60 Hz頻率(自動調整)
對應能源星(EPA Energy Star)系統

使用環境
可運作溫度：10～35℃
收藏時溫度：-25～60℃
可靠濕度：20%～80%
可運作高度：海拔0m～3048m(地鐵時例外)
最高可存放高度：4572m

呎吋
長344 mm×闊294 mm×高(315 mm～520 mm)
重量：3 kg

TEXT：MARKS

太極張三豐

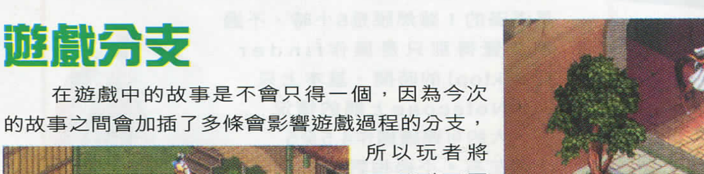


製造商：協和國際
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：SLG
系統需求：Windows95/98

南宋末年，成吉思汗率領的蒙古鐵騎再度大舉南侵。長江以北的領土全部已被蒙軍佔領。南宋朝廷立即變得岌岌可危，只能依仗襄陽這一軍事重鎮苦撐危局。蒙古韃子的殘暴統治，使漢人生活在水深火熱之中。

與此同時，在武林中流傳著一則不破箴言：在武當之巔埋藏著「岳王寶藏」。裡面不僅有驚人的財富，更有一部江湖人士夢寐以求的「武穆遺書」。只要得到了這寶藏，就可以高舉抗元大旗，擊退蒙古兵，甚至可以成為九五之尊…

重現張三豐的經歷





少林棄徒張君寶(張三豐)在流落江湖不久，便結識了隱藏身份的南宋公主—仙兒。張君寶由於被仙兒的英氣所感動，而加入了抗元組織—岳王會，與仙兒並肩作戰。在一次執行任務時，張君寶受傷昏迷，幸得蒙古平南元帥的妹妹—桃花相救。桃花因對張君寶一見鍾情，不惜隱瞞身份追隨君寶。桃花身上的一份「岳王寶藏」的藏寶圖，卻引來了武林人士爭奪。在面臨強敵之時，桃花更掩護身受玄冰毒的張君寶。面對桃花的深情，張君寶終於不顧一切，攜桃花遠赴千里的苗疆求醫。

驛站的特色

在遊戲的少林寺、洛陽城、武當山、苗疆部落、杭州城等十多個重要地點中，都會設有一座特別的建築物－驛站。在驛站中，玩者將可以自由選擇地張三豐下一個到達的地方，而且張三豐在不同時間到同一個地方，將會遇上不同的事情。



遊戲分支

在遊戲中的故事是不會只得一個，因為今次的故事之間會加插了多條會影響遊戲過程的分支，所以玩者將可玩到不同經歷的張三豐。另外這上分支不但改變遊戲中的戲情，而更會影響主角的參數，可得到的隱藏裝備、道具，以及改變主線的過關方式。

武功招式

遊戲的武功招式可分為拳頭、劍法、刀法和長兵器四種。當玩者找到武林前輩遺留下來的武功秘笈時，可在戰鬥中進行修練，而累積到一定的經驗值便能學習該種招式。由於每類武功都有獨特的特色，所以可以在策略上的彈性調整，令效果更事半功倍。



NPC的用途

遊戲的戰鬥除了地雷形式進入外，玩者亦可以在城鎮中找一些看不順眼的NPC進行練功。如能在戰鬥中打敗他們，就可以得到一些意想不到的道具，例如NPC身上的裝備或等道具，不過失敗的話，主角身上的金錢便會剩下剩一半。



古惑的敵人

在《太極張三豐》中，地圖中遇上的怪物是不會只懂挨打的，他們會根據戰鬥當時的狀況，從超過十種的戰鬥方式中選擇最適合的指令，如使用魔法集中攻擊玩者、召喚同伴、盜竊玩者身上的道具，以及逃之夭夭等等。



TEXT：MARKS

守護者之劍2

神是否再次守護人類



製造商：帝技爺如
發售日：2000年
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：Windows95/98

魯美大陸流傳着一段神話，傳說只要能夠拔起傳說中神劍的人，將可獲得伊格麗亞女神的恩典，實現心中的願望。"守護者之劍一代"中，男主角修特為了救起病重在床的未婚妻"露兒"，遠從魯美大陸西方的葛里斯來尋找傳說中的神劍…

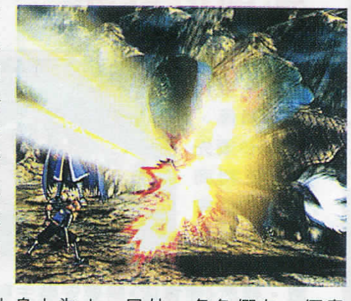
在路經魯美中部的"梅羅"時，修特結識了雪麗與柯娜，和許多新同伴…在獸人族的居村事件後，獸王最後交給雪麗的大地之牙點出了星之石及雪麗的身世之謎。他們一起揭發了一連串邪惡使徒的陰謀後，三人決定結伴同行，前往遙遠的費柏斯山，找尋傳說中的神劍和四支月牙的女神傳說。守一就是在這裡結局，而守二的故事將這邊開始。



當天神創造了大地萬物，在完成世界後，祂把掌管人間的重責，交給祂的女兒「伊格麗亞」。世界萬物在她的呵護下逐漸繁榮，然而這一切的美好並沒有延續.破壞之神"伊比魯斯"的使徒染紅了這片大陸，瘋狂的破壞這個世界...就在世界即將遭受毀滅之時，"伊格麗亞"決心犧牲自己拯救這個世界，她將自己幻化成"守護者之劍"，以神劍擊倒"伊比魯斯"並將祂封印在大地深處，而"伊格麗亞"的魂魄也化成無數光羽散落人間，默默的保佑著她的子民。隨著時間的流逝人們漸漸淡忘這古老的回憶，而留下一段誤解的傳說守護者之劍的故事就從這裡開始了。

戰鬥系統

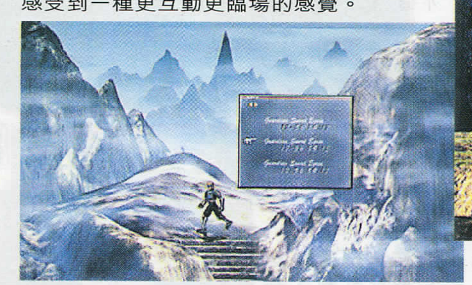
除了繼承前作的即時作戰外，開發人員亦在遊戲玩法上做了很多的修整，如將戰鬥時的戰場擴大，從中使玩者可以看到兩三個畫面大的場景中用魔法亂發的情景，而且鏡頭將隨著魔法等特別效果而移動，直至擊中敵人身上為止。另外，角色們在一個畫面中進行近身戰鬥，而他們亦刪掉予螢幕上下夾邊的設計，讓戰鬥畫面看起來更具臨場感，同時特效也顯得更有魄力。





行走系統

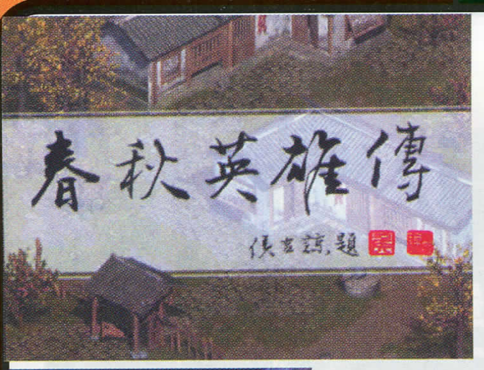
3D建構的場景，配合角色6方向行走、即時縮放功能打破橫向捲軸瓶頸，讓角色可以於場景中任意走動，而再配合角色放大縮小功能，場景的空間感表現得更好，讓玩者感受到一種更互動更臨場的感覺。







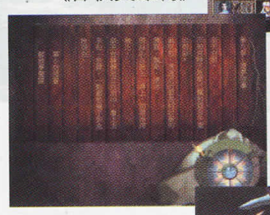
TEXT: MARKS





遊戲顧名思義會以春秋時代作為背景，當中會融合了天、地、人三界，而這世界裏會有人、神、仙、妖、冥五個種族。各路人士就為了尋求傳說中的「龍之心」共赴這一場天與地的盛會。「龍之心」究竟蘊藏著什麼樣的驚人秘密，為什麼連神族也想獲得？而當中多重角色劇情系統絕對有別於武俠小說的感覺。另外遊戲畫面將會全部採用３Ｄ繪製，而讀者可以畫面感受到充滿中國風味！





《春秋英雄傳》其中一個特別的地方就是可以選擇不同的主角來進行，從而體驗不同的遊戲感覺。因為遊戲當中會集合了即時戰略、角色扮演以及冒險遊戲的原素，而每一個主角則代表其中一個遊戲玩法，好像「寧小白」會以ＲＰＧ形式進行、「晴楚兒」會以冒險形式進行，以及「易懷沙」則以即時戰略形式進行。

製造商：罔業資訊
發售日：12月
售價：未定
遊戲類型：RPG、AVG、SLG
系統需求：Windows95/98

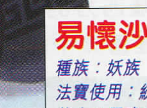


寧小白

種族：人
法寶使用：熱血、信念、鼓舞
能力：用熱血感召身邊的英雄們

對於過往，他就像失去了記憶一般，只知道自己的名字與年齡。在一次集體行動中，他意外發現了一件奇物，卻又立即淪為他人之手，亦因此被關入死牢 中…

扮演寧小白的玩者將會以RPG遊戲形式進行，而豐富有趣的事件與遊戲任務會正等着玩者挑戰，獲取經驗值來提昇自己的能力。玩者將可故事發展中知道圍繞在寧小白身邊的真相。



易懷沙

種族：妖族
法寶使用：統帥、駕馭、戰術指揮
能力：用武力強行征服，被征服的英雄只有兩種選擇，加入或者被殺

他的父親是妖族，母親為仙族，怎料父母的結合卻引發妖族滅亡之禍。他雖有有鋼鐵般的意志和冷酷的判斷，但卻有向仙家復仇的使命感。這次他終於找到復仇的方向，首先挑起人類之間的戰爭，令獸人乘虛而入。

扮演易懷沙的玩者會以即時戰略進行，玩者將會被其爽快的戰鬥系統，以及高潮疊起的復仇劇情所吸引。究竟他埋藏內心的人性能否被呼喚出來呢？

便利商店之速食店

製造商：富峰群
發售日：12月
售價：未定
遊戲類型：SLG
系統需求：Windows95/98

相信各位還記得七月時頗受歡迎的遊戲《便行商店》，而由於遊戲銷量不俗，所以富峰群決定將會在12月推出其最新作《便行商店之速食店》。今次在遊戲中售賣的產品將再不會是各種商品，而是從廚房中製造出來的食物，顧客將會以漢堡包的材料、炸雞的份量、價格的合理性，和付送的玩具等作貝光顧的準則，所以玩者將要重新計劃公司的行政。



獨特店鋪設計

今次《便行商店之速食店》亦同樣可以進行設計店鋪內部裝修的工作，從而製造出一間完全屬於自己的店舖。不過設計還設計，當然要顧及客人的行走通道。佈置完成店鋪後，玩者將可得到自己店鋪的容許顧客數目等資料。





特別安裝法

由於今次是一隻資料的關係，所以必須先將《便利商店》安裝完成後，才能執行這個遊戲。雖然《速食店》需要安裝主程式才能執行的資料片，但當中的圖案、構思、企劃都是全新製作的。



延續前作的建築物

今次的大地圖其實與前作毫無分別，同樣有白天與黑夜之分。白天可以看到每間房屋的精緻GRAPHIC，而黑夜的時候會出現萬家燈火的漂亮情景。在店鋪內，店員除了在櫃台忙個不停之外，亦要勤力地清洗廁所，和走進廚房製造美味的食品。



TEXT：MARKS



VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION

吸血鬼的悲慘

製造商：Nihilistic
發售日：1999第四季
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：Windows95/98

STORY

故事發生在西歷十二世紀的東歐，一位稱為Christof Romuald擁有Swordbrethren身份的宗教騎士團武士身上。由於他受到宗教的影響，而單純地認為世界上只有黑與白、邪惡與神堅等相對的概念，所以經常與邪惡的生物戰鬥。開始時，便說到Christof在匈牙利因戰鬥中受傷，而送到布拉格的進行醫治。在休養期間，這個武士喜歡了一位修女—Anezka，而由於他無法解決愛與宗教教義之間的衝突，所以Christof唯有暗地裏向上天悲訴。



不過事件還未完結，因為有一天晚上，Christof被一位擁有Brujah血緣的女VAMPIRE咬下，因此變成了以前不斷對付的VAMPIRE。在這個事件中，他的思想開始變得狹窄，而且認為除了沒有上帝沒有眷顧他外，覺得自己是所有生物中最低賤的，而喜歡Christof的Anezka為了救他而四處找到解藥，不過她亦在不久後消失了。最後Christof唯有帶着失望的心情尋找自己最愛的女人……

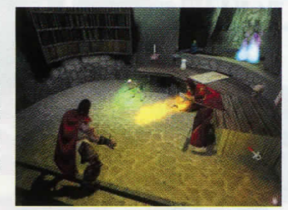
時空穿梭

由於遊戲的故事會由十二世紀跨越到二十世紀的現在，所以玩者將可在同一遊戲中玩到中世紀的布拉格與威尼斯，以及現時的倫敦與紐約，而這四個地方就是遊戲中的四個需要進行冒險的STAGE。在四個地方中，將會有105個NPC，而不單可以向他詢問一些情報，更可以要他解除自己身上的詛咒。



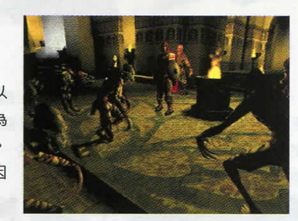
人性發展

《VAMPIRE》雖然是個RPG遊戲，但它卻不其他同樣遊戲那樣隨著故事發展而打最後BOSS。因為遊戲當中會加入心靈發展的屬性，只要主角吸取越多血，變回人類的機會便會越難。為了不成為邪惡的一份子，主角應該要保留一點人性。



主角前進目標

在遊戲中，將會分成16個不同的任務，而且其中更會出現一些與主要目標有關，所以玩者不單不會覺得遊戲故事斷斷續續，還要為尋找Anezka和解除身上的詛咒而繼續前進。另外，玩者要小心進行遊戲時的對話選項，因為這會影響主角在遊戲中的最終結局。



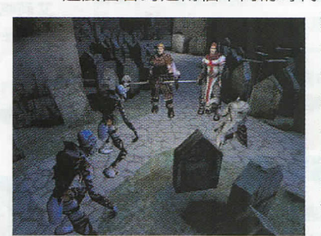
特別控制

雖然《VAMPIRE》以立體多邊形來製作，但當中絕對不會像《TOMB RAIDER》那種以方向鍵來控制角色移動的玩法，而採用類似DIABLO的介面。另外，遊戲的視點更可以由玩者自行進行旋轉移動，或替換至第一視點，讓玩者可以更容易解開謎題和進行遊戲。



武器與能力

遊戲因會跨越兩個不同的時代，所以就連武器也有兩組。中世界的武器當然是劍、斧頭、弓箭、盾牌，而現代的將會是火力非常強勁的槍械以及手榴彈等。另外，不論以前或現在都會有的木樁與聖水會同時出現兩個時代，而且角色更可以利用沒有取東西的手拿起油燈和手電筒。



戰鬥

由於其中的戰鬥是以即時來進行的，所以玩者只可以控制主角Christof，而其他的角色就會由電腦控制。遊戲中將會準備了很多團體性的策略和隊形給玩者應用，使戰鬥得到更大的支援。此外，每種血緣都會其優劣的地方，因此主角們可以因應不同敵人的產生了一些獨特的戰法。



多人進行

除了以單人進行的故事模式外，玩者亦可在網上與其他朋友一起進行冒險，而且能夠選擇主角以外的角色來使用。在網上時，將可以進行合作或對決的故事，如人類與吸血鬼的對決等。此外，對話時會以文字交談，而不會像單人那樣有選擇。





瑪莉工作室／艾莉工作室





製造商：Imagineer
發售日：12月10日
價格：10800日圓(只有初回限定版發售)
類別：RPG
系統需求：Windows 95／98



來創作你的原創物品吧！



曾經在Sega Saturn和PlayStation上大受歡迎，既有趣又極具創意的異類角色扮演遊戲(起初本人還以為是育成模擬遊戲)——《瑪莉工作室》和《艾莉工作室》，現在終於訂明發售日期。雖然早前曾經在本欄介紹過，不過當時所得的資料不多，到現在遊戲已接近發售階段，所公佈的資料亦越來越多，今次就在發售前作最後一次介紹和回顧。

The Story of MARIE ATELIER

在遙遠的中世紀時代某處，練金術十分流行，同時某國更在首都建設了一所「王立魔法學院」，而故事的主角「瑪露羅妮」(通稱：瑪莉)是該學院的學生，可是由於她的成績在這數年內也是「開校以來成績最差」的一位，於是學校方面供給她一個特別訓練，就是給她一個練金術工房，在五年內要做出一件得體的物品出來，否則便會開除她的學籍，最後她會變成怎樣呢？

The Story of ELIE ATELIER

就在瑪莉的故事後數年，艾莉所住的村莊發生了疫症，當然艾莉亦因此而病倒，並且徘徊在瀕死的狀態，找過很多醫生也沒有效；後來某次瑪莉剛考路過此地，於是有人便找她來救救艾莉，結果經過瑪莉的一枚藥給艾莉吃過後，艾莉竟然奇蹟地康復，自此之後，艾莉便憧景著成為一位練金術士，後來更入讀王立魔法學院，可是她本身是沒有成為練金術士的資質，所以學校方面亦是為她設置特別課程，給她一個練金術工房，讓她自行練習及發展；不過有些不同，就是就算達不到目標的話也不會開除她學籍，反而會再給她一段時間繼續發展，最後她又會變成怎樣呢？

The Game System



遊戲系統方面，在原版本方面兩者之間是有少許不同的，不過來到電腦版的話，兩者均會以《艾莉工作室》的系統作為藍本，即是說玩開「艾莉」的話會沒有問題、玩開「瑪莉」的話會感到操作更方便。



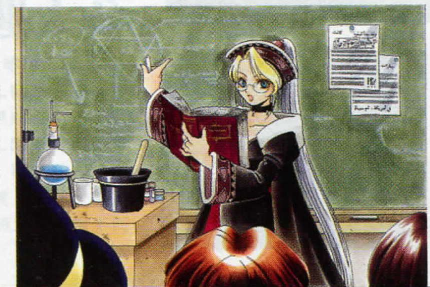
Special Feature

上次介紹這兩個作品時便提到電腦版中會附設新的功能——下載「Download」，現在終於有更新的資料，借機在最後介紹。

只要玩者有遊戲中達成一定條件的話，例如：儲足一定等級(Level)的話，便能使用遊戲內藏的通信模式，這個模式能夠連接到位多網上的「web飛翔亭」，只要能達成在該店取得工作後，便會有一些古怪的回報，例如：可以下載新的物品、下載新的裝飾程式，另外在這個網上亦會附設「通信傳言揭示板」、「定期考試」之類的新功能，用來吸引玩家之間的交流。



除此之外，遊戲本身亦會附設有一些裝飾用程式，有：時鐘、桌面背景、日曆，特別是桌面背景方面，有些需要在經過一定特別事件後才能取得。既然移植到電腦上的話，那畫質方面當然有一定水準了！





運動場上的天使們



製造商：Pin Pai
發售日：發售中
價格：7800日圓
類別：SLG(18禁)
系統需求：Windows 95／98

在育成遊戲當中，以運動類來作為題材的好像比較少有，而今次一間軟件開發公司「Pin Pai」，則推出了一隻美少女育成遊戲，就是今次作介紹的《運動場上的天使們》。

故事說，主角「元浦央」原是日本排球界的著名選手，後來退休後從事排球隊的監督，不過他一路做下去並不是升職，反而是降職，原因是他的訓練手法被其他人認為過份嚴酷，連一些名隊或強隊經過他的訓練後成績大退，甚至有選手受傷的情況，最後更被排球壇排擠；在他幾乎沒容身之處時，來到一所郊區的青田學園擔任另一隊成績不振的球隊，而且這隊更是女子排球隊。至於主角的任務，就是在三個月內，將這隊球隊訓練成全日本最強的女子排球隊，最後她們能否成功就得看玩者了！





遊戲特色是不需玩者懂有很多排球的專業用語，只是一些簡單的指令便能育成她們，而且當達到一定的程度後，更會有一些特別事件出現；當與她們的感情好了以後，更會有些「嘻……嘻……嘻……」的場面。

遊戲流程

平日

一般訓練：與《卒業》、《DOKI DOKI PRETTY LEAGUE》之類育成遊戲差不多，也是選定一個課題後，女孩便循著這個課題去鍛練自己；不過有一點不同的，就是每個女孩之間有不同的相性，相性好的一同訓練的話，能力增長率會大大提高；相對來說，若二人相性差的話，有可能會得不償失，令能力值下降。此外不同的訓練，亦會對女孩的能力有所影響，所以在育成之前要好好的調查各人之間的相性。



附加訓練：當女孩的能力上升到一定程度後，便會出現附加訓練，這項訓練會在一般訓練之後進行，主要是用來「特訓」女孩的能力，當然在這個訓練中會出現以往主角的過酷訓練法，而且有時結果更會是「嘻……嘻……嘻……」的場面，不過對於能力值上升的效果則十分有用。



假日

特別事件：到星期六和星期日眾人是放假的，若達成一定條件的話，便會出現一些與女孩或是同僚教師的事件，當然連約會事件也會在此段時間中發生。



各類型大賽

每到一個月的月尾，球隊便會出外參賽，而主角亦得在場，不過主角只需對球隊發出比賽時的指示，餘下的就看女孩的能力，比賽以樹狀淘汰賽的形式進行，只要玩者的隊伍一輸的話便會立刻GAME OVER。

九位熱血青春女孩簡介

圓井晶：擁有全國ACE級技術的女孩，亦是女子排球部部長。



圓井玖美：是圓井晶的妹妹，同是所屬排球部，而且也是憧景著主角的。



伊那部尚：由女子籃球部轉藉過來的選手，目標是要取得排球隊ACE級席位。



喜嶋琼麻由美：沒有特別個性，而且能力平衡，可說是全場型選手。



音胡田こずえ：事實上她也是喜歡著主角的，幾乎主角叫她做甚麼她也會做。(好像太過危險了！)



松田未依：事實上她是由其他隊員找來的成員，身材比較高，所以適合打排球。



瀨乃木葛葉：雖然擁有很高的能力，是祭場型選手，但最大弱點是有男性恐怖症。



白鳥ふみえ&木戸ひとみ：二人也是憧景著圓井晶的能力而進部的新生。



TEXT：SASAKO

CHRONO CROSS 時空之鍵

前言

萬眾期待的超級大作《CHRONO CROSS》終於推出，雖然遊戲無論時代背景與及人物設定都和上一集有很大的分別。不過只要玩者將她當成一個全新的作品去看待便會體會到箇中的樂趣。《CHRONO CROSS》的最大特色就是遊戲裡面會出現不同的時空，玩者往往要不斷在不同的空間中穿梭才可以完成任務。但攪不好的話可能會令人無所適從，所以在今次的攻略裡面我們就會詳細講解每一關攻略裡面的步驟，務求各位玩者不會被作亂的時空所影響。而在正式開始攻略之前，我們先來了解一下遊戲的基本知識吧。



PS
製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：12月2日 售價：6800日圓
記憶：1—15 BLOCKS 容量：CD-ROM×4
RPG/ 6800日圓/ MEM

冒險前的基本須知

基本操作

	地圖畫面	戰鬥畫面
方向掣	角色移動	指令選擇
START	遊戲暫停	
三角掣	進入狀態畫面	
正方掣	打開解謎道具視窗	
X掣	取消	取消
O掣	決定/調查	決定
L1/R1		選擇角色行動

個人資料解說

HP	角色的生命力，數字會隨著戰鬥而成長。當戰鬥時HP俾扣至
先天屬性	每一位角色都會不同的魔法屬性，基本上會以不同的顏色來劃分。有關的資料將會在之後有詳細的介紹。
腕力	角色的物理攻擊力。數字愈高，戰鬥時所能夠做成的傷害就愈大
正確	攻擊的命中率，使用不同的武器或者裝備不同的道具都會令命中率改變。
魔力	數值的高低影響角色在使用魔法時的威力。
耐久力	會影響角色的防禦力的成長
身輕	影響迴避率與及行動的次序
抗魔	影響魔法防禦的成長
體力(スタミナ)回復力	戰鬥時體力回復的速度
星星	可以使用ELEMENT的等級值。

狀態畫面解說

狀態	檢視角色的詳細資料
ELEMENTS	使用(つかす)或者配置(はいち)手上的ELEMENT
裝備	替角色更換裝備
KEYITEM	檢視在遊戲中取得的KEYITEM
CUSTOMIZE	更改遊戲的設定，例如聲音和控制器的設定
FILE	紀錄(セーフ)和讀取(ロード)遊戲的進度。

部隊編成

全個遊戲裡面可以成為同伴的角色共有30位之多。而隨著不同的同伴角色加入隊中，是會令到故事與及攻略路線出現不同的分歧。往往更會令你沒法遇見某些同伴，以致錯失遇上某些事件的機會。亦因為這個原故如果要一次過取得所有同伴，與及遇上所有事件是不可能做到的。

戰鬥系統

在今集《CHRONO CROSS》的遊戲裡面設有一個名為STAMINA的系統，在戰鬥中的行動是需要消耗一定的體力(除了逃走和防禦除外)。體力的多少，會顯示在角色HP值的下面；當然角色保留的體力愈多就可以作出更多的攻擊行動。

在已往大部份的RPG遊戲裡面，角色在戰鬥時都需要依從一定的次序來出招，有時候難免會令到某些角色難以真正發揮。而在《CHRONO CROSS》的遊戲裡面，雖然遊戲都會根據角色的身輕值來決定出招的次序。但其實身為玩者的亦可以按你的喜好來自由更改行動的次序，甚至玩者可以隨時更改角色的行動指令。這種令戰鬥變得更靈活多變。

基本上攻擊，會分為弱、中、強和ELEMENT四種，弱攻擊會消耗一點體力、中攻擊會消耗兩點體力、而強攻擊就需要消耗三點體力，之於使用ELEMENT就需要消耗七點的體力。每一種攻擊都會有不同的命中率，通常當你的第一擊可以命中敵人的話，接下來的所有攻擊命中率會相應增加。另外要注意角色在使出一連串的攻擊之後，可能會沒法在短時間內回復到體力。這個時候就可以利用防禦的指令來令角色盡快回氣。

隨著戰鬥，角色的POWER LEVEL亦會因而提昇，屆時可以使用的ELEMENT亦會增加.....而當角的POWER LEVEL達到LV3的時候便可以發動個人獨有的固有技。每一為角色所用的固有技都會有不同的用途，只要掌握到每個人物的特性就可以令漫長的戰鬥亦變得輕鬆起來。

角色屬性

上文曾經提及過，在遊戲裡面每位角色都會擁有不同的魔法屬性。基本上每一種魔法屬性都會擁有相對的相剋屬性：

白(光/宇宙)	對	黑(闇/邪惡)
紅(火/生命)	對	青(水/冰冷)
綠(風/植物)	對	黃(雷/大地)

而每一場戰鬥裡面，會因為地形的不同分為屬性並且在畫面的左上角顯示出來，在這個名叫FIELD EFFECT的圖表裡面會分為三格。這三格的顏色會因為角色使用的屬性攻擊而改變。當三格都變成同樣的顏色，而角色亦可以使出同樣屬性的攻擊的話，威力便會增加20%。只不過敵人同樣會利用這個方法來製做有利環境，所以要做出合適的屬性環境並不是想像中那麼簡單。

ELEMENT（エレミント）系統的運用

最後要為大家講解一下的，就是遊戲的ELEMENT(エレミント)系統。基本上ELEMENT共分為5種，包括通常、消耗品、固有技、召喚與及遺落等等。而每一種ELEMENT都會有一個等級和屬性。只有當角色提昇到一定的POWER LEVEL與及配合適當的屬性才可以用到更高級的ELEMENT。在日後的旅程之中，玩者可以在城鎮和寶箱之中買到或者取得不少ELEMENT，有的更可以從戰鬥中得到。

各種 ELEMENT 的特色

通常 普通的魔法ELEMENT。用法就好似傳統RPG的魔法系統一樣，會分為攻擊、回復和支援的魔法

消耗品 各式各樣的道具，同樣可分為攻擊、回復和支援3種。絕大部份都可以在商店買到。

固有技 當角色的POWER LEVEL達到LV3的時候，就可以發動固有技攻擊

召喚 SQUARE的精粹所在，威力強大的召喚獸魔法攻擊

遺落 可以從敵人身上得到的真貴ELEMENT。

ELEMENT 的配置

ELEMENT的配置，其實就是將不同的ELEMENT裝備在角色的身上，好讓玩者在戰鬥時可以靈活運用ELEMENT的力量來出奇制勝。而裝備ELEMENT的方法就是在遊戲的狀態畫面中選擇ELEMENT（エレミント），然後選配置（はいち），之後玩者就可以自由地替角色選擇合適的ELEMENT。但如果大家怕麻煩的話，不妨利用一些輔助的指令來幫你一下。

在ELEMENT配置畫面中按L1或者R1掣，在畫面的左上方會出現以下的指令：

指令	說明
全部はずす	解除全部的ELEMENT
はずす	解除ELEMENT
おすすめ配置	電腦會自行替你揀選最合適的ELEMENT配置組合
空欄穴埋め	電腦會揀選合適的ELEMENT去填補剩餘的位置

大家可能會問，在ELEMENT等級的後面會有加減的符號。例如LV4加減0，即是代表這一種ELEMENT只有在LV4的等級才可以使用。但如果是LV4加減1的話，即是代表該種ELEMENT可以在等級2-4的時候使用。

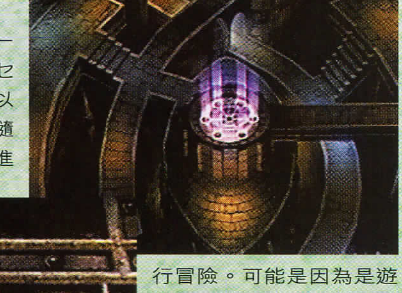
武器和防具的裝備

遊戲中，角色的裝備共分為武器、防具和飾物三個類別。部份的裝備是可以在寶箱之中得到，但卻不可以從商店中直接購買。玩者只能夠在鍛造武器的店舖之中，利用手上的材料來打造武器，而不同的武器所需要的材料亦有所分別。至於取得材料的方法共有兩個，一就是從戰鬥之中取得，二就是在市鎮之中利用ELEMENT來換取材料，不過每次都可能要用上大量的ELEMENT才換到少許材料。

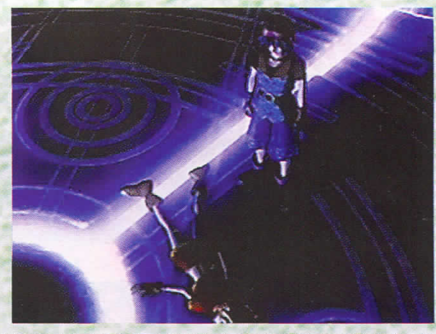
CHRONO CROSS
時空混亂攻略篇

夢中的迷宮

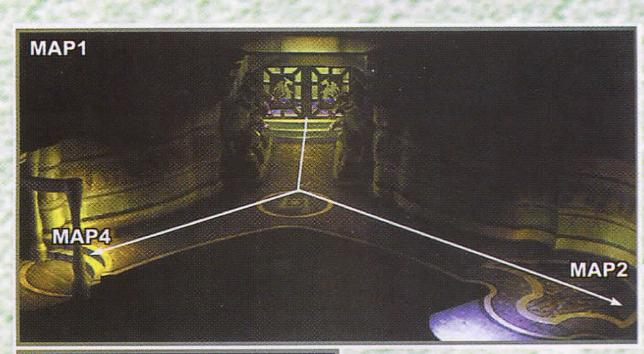
遊戲一開始，是發生在一座古城裡面。主角些路治（セルジゥ）和潔多（キッド），以及另一位同伴（這位角色會隨機出現，每次也不同）一起進

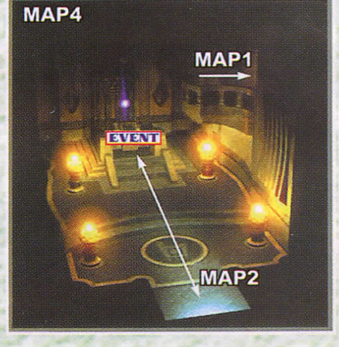


行冒險。可能是因為是遊戲的開始，所以迷宮的路線並不如想像中複雜。首先只要先走到地圖的左上方，將房間機關的機關開動，就可以令到地圖中央的轉移魔法陣啟動……一路上會遇見一些敵人，各位大可以趁這個機會熟習一下遊戲的戰鬥系統。

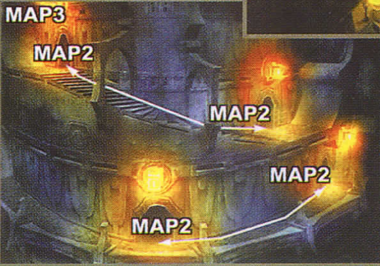


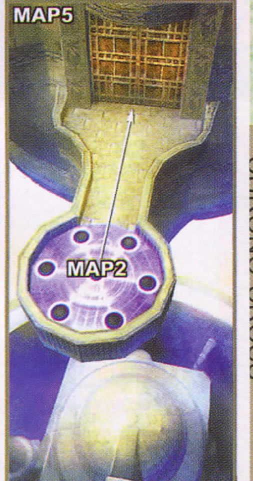
一行人來到一座浮游在天空的城堡之後，事情突然變得急轉直下。當些路治正想打開城門的時候，一幕幕映像突然在他的腦海內出現，只見潔多倒臥在地上而些路治竟然有執利刃的在微笑著。到底是什麼原因令到本來出生入死的戰友竟倒戈相向呢？相信這個將會是日後故事的焦點所在……













雅魯尼村 莉娜的承諾



一覺醒來，原來些路治正身處雅魯尼村之中。難度剛才所見的只是夢境而已？遊戲正式展開，首先我們可以在床下找到200G的金幣，之後就可以走到樓下和母親談話。從她口中得知些路治好像和一個叫莉娜的女孩作了某個約定。來到碼頭跟莉娜見面，這個時候莉娜會叫些路治給她收集大尾龍（トカゲのウロコ）的尾巴。為了討得莉娜的歡心，當然要答應她的請求。到多嘉基石灘（トカゲ岩）去收集大尾龍（大トカゲのウロコ）的尾巴啦。







同伴

雖然在多嘉基石灘出現的怪物不是什麼辣手的角色，就算單憑些路治一個人亦游刃有餘。但為了令遊戲的攻略變得更完整，就當然努力尋找同伴的加入啦。在雅魯尼村裡面我們就可以找到其中兩位同伴的加入，他們分別是粉紅色的大狗（ポシユル）和稻草人（ラツキーダン）。以下就是令他們成為同伴的方法：

粉紅色的大狗（ポシユル）

在酒吧裡面的房間會發現一件狗骨，在出發到石灘之前先來到村莊的左手面就會見到那隻粉紅色的大狗，只要將狗骨交給牠就可以令牠加入成為同伴。粉紅色的大狗的特點就是擁有很高的腕力和耐久力，擅長埋身肉搏。

稻草人（ラツキーダン）

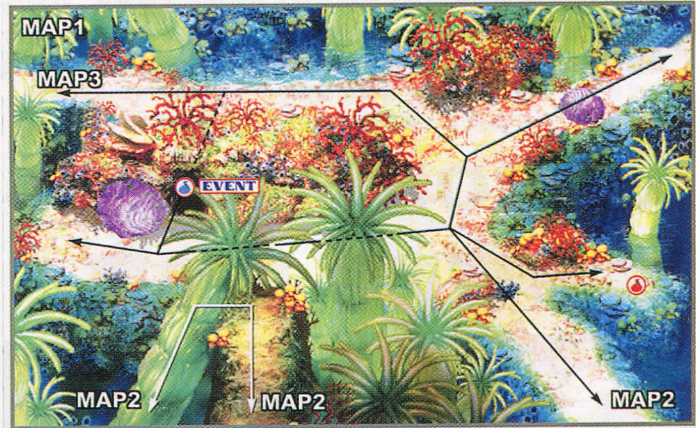
在雅魯尼村碼頭的右手面，就是漁夫的家。先走到房子的盡頭跟談話，就會得到一件名位鯊魚牙的飾物（サメの歯のお守り），只要當完成了石灘的冒險，而莉娜或者粉紅色的大狗（ポシユル）成為同伴的話就可以利用鯊魚牙的飾物將稻草人變成同伴。擁有黑暗屬性的固有技攻擊，可以令對手做成很大的傷害。

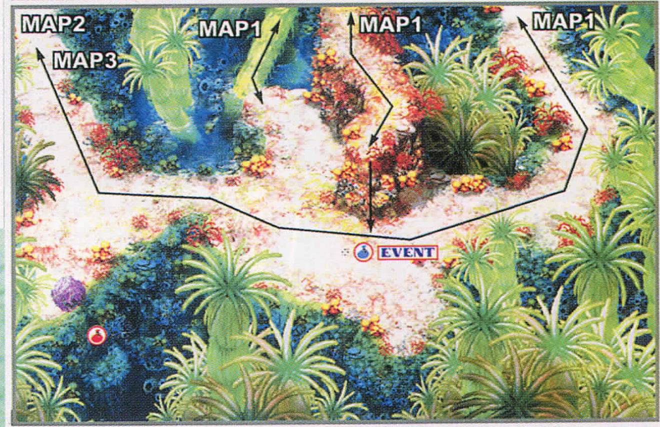
多嘉基石灘（トカゲ岩）

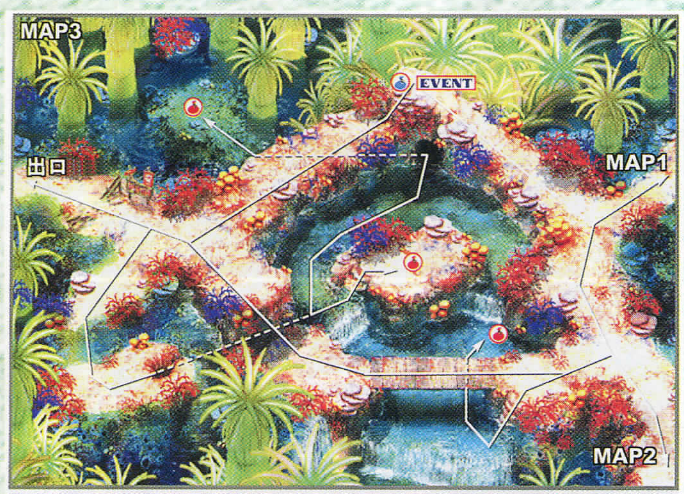


在正式開始多嘉基石灘的攻略之前，建議玩者先來到風聲崖（風鳴きの岬），在石崖上會發現一個石碑，上面會刻有年幼時些路治和莉娜的約定......

之後玩者就可以正式進入多嘉基石灘展開捕獵大尾龍的行動。由於大尾龍的反應極為靈敏，只要你稍為接近牠便會立即逃走。所以要成功捕捉牠們是需要花點工夫才可。另外要留意在石灘之中會有不少隱藏的路可帶領你去取得寶箱的，只要你細心的找找就會發現這些隱藏的路了。



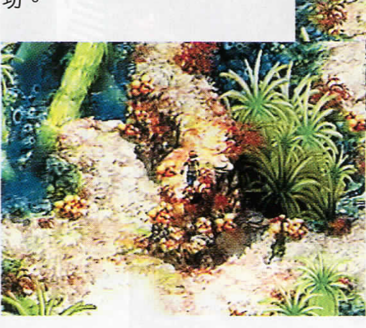






三條大尾龍的捕捉方法

第一條 先走到洞穴的下面，將巨型貝殼推到洞口前面。之後就可以開始捕捉大尾龍，只要將牠擊倒便算成功。



第二條 利用水池旁邊的樹幹，走到石崖上面。然後等待大尾龍接近的時候就按O掣跳下，但要留意起跳的時間，相信只要嘗試一兩次就可以掌握得到。

第三條 相比起來，要捕捉第三條龍就容易得多了。只要一直窮追不捨的跟牠跑一兩個圈就可以成功捉到牠。但要留意的就是當些路治將第



三條大尾龍擊倒之後，就會有一條巨型的大尾龍出現。幸好牠並不如想像中那麼難對付，就算只得些路治一個亦可以應付得來。



當成功將收集到三條大尾龍尾巴之後就可以來到沙灘等待莉娜的出現。莉娜問些路治是否還記得他倆的承諾，雖然我們還是不太清楚所謂的承諾究竟是什麼，但還是答記得好了(おぼえてる)。就在這個時候，些路治的腦海內又浮現一些幻覺，更令他的身體出現變化……



風聲崖（風鳴きの岬）蛇骨團的挑戰

當些路治回復知覺的時候，發覺莉娜已經不知所蹤。他連忙趕回村內，但竟發現村內的所有人都已經不再認識他，就連『剛才』跟他一起的莉娜亦說不認識些路治這個人。從莉娜的說話之中些路治和她一位好朋友長得很相似，只可惜她這位朋友在10年前已經去世。

起初些路治並不相信莉娜的說話，所以便依從莉娜的說話，再一次來到風聲崖。而當些路治看見石碑上面的文字竟說他已經在10年前死去，就令他不得不相信這個『事實』。但是如果他真的已經死去的話，那什麼他還活著呢?這一切究竟是怎麼的一回事呢?



正當些路治還在思索的同時，突然傳來一把聲音。

『你就是那小鬼的亡靈了嗎』

這個時候，一班自稱為亞嘉斯亞龍騎士團的人突然出現，並且要將些路治帶走。幸好在這個時候，曾竟在夢中出現過的少女潔多(キッド)及時出現。在潔多的協力之下總算將加持(KA-SIu)為首的騎士團擊退。之後傑多會問你會否和她一起去進行冒險。這個時候玩者可要認真的選擇，因為如果當你選擇了傑多成為同伴的話，莉娜就不會加入成為同伴。亦即是說日後可能會錯過了有關莉娜的故事情節。就算情況沒有我所說那麼嚴重，但最少會無法取得某些同伴的加入。但因為考慮到傑多是遊戲的女主角所以筆者還是選擇了讓傑多成為同伴。

傑多(キッド)　遊戲的第一女主角，擁有很高的命中率和速度。雖然攻擊只是一般，但她的固有技卻可以盜取敵人身上的道具和ELEMENT。令我們省去不少尋找材料的時間。

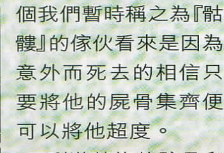
莉娜(ラナ)　遊戲的第二女主角(?)，可說是個魔法能手。但因為迴避率和耐久力較差，如果作長時間的戰鬥可能會成為部隊負累。

溺ne谷

回想起來，剛才那班龍騎士們好像知道有關些路治的事情。說不定在港口都市迪路美娜裡面會發現更多的線索呢？因為這樣的原故，些路治和傑多便向著港口都市迪路美娜進發。但要到達迪路美娜就要先經過大峽谷（溺ね谷），這個有大怪鳥出現的地方現在正被軍方封鎖進行調查。幸好在官兵的通融下，二人成功進入大峽谷之中。



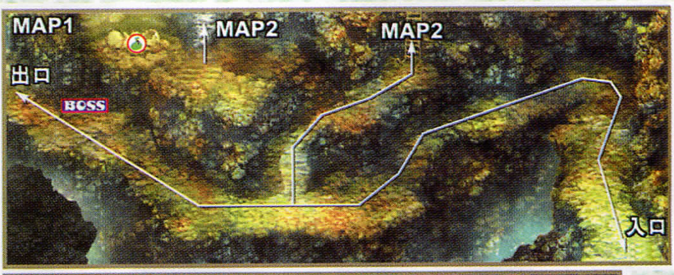
雖然在大峽谷內遇到的怪物不多，但亦不能掉以輕心。今次些路治要做的就是要得到大怪鳥的蛋（大キナタマゴ）與及在山頂上面的藍色的花。首先從小路來到繩梯前面，這時候駐守的衛兵會問你是不是靈媒士。選答是（そうた）的話就能夠來到山上，在龍的頭骨附近會聽到一把聲音，接著便會有一個骷髏骨頭跳出來。這個我們暫時稱之為『骷髏』的傢伙看來是因為意外而死去的相信只要將他的屍骨集齊便可以將他超度。

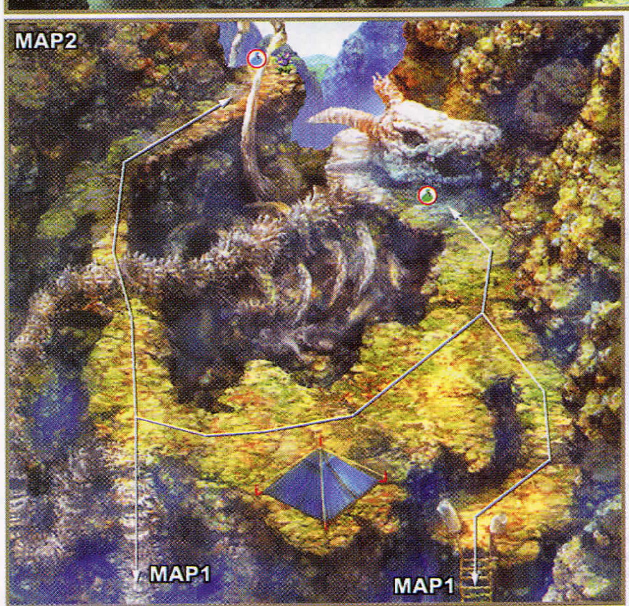


利沿著龍的骸骨爬到大怪鳥的巢穴。當些路治取得大怪鳥的蛋（大キナタマゴ），大怪鳥便會向你襲擊。大怪鳥雖然厲害但只要你不用任何魔法去攻擊牠的話就不會惹怒牠，否則牠便會施展必殺一擊來對付你。以些路治現時的等級來說，是沒法抵擋這一招的。之後就繼續向山頂進發，便會得到一朵藍色的花。

最後在溺ね谷的出口附近會遇龍騎士加持的兩位手下，只要將他們收拾就可以來到港口都市迪路美娜，展開新的旅程。







港口都市迪路美娜 龍騎士的榮耀

來到港口都市迪路美娜便會遇見一位年青的軍官。從他的說話所知，似乎他正在尋找藍色的花。另外他更提及到加持在南方遇見『幽靈』的事。幸好這位年輕軍官不知道些路治就是那個『幽靈』，否則事情便會鬧得更大了。



在一座雕像前面，那位老伯會告訴些路治有關蛇骨感謝祭的消息。而所謂的蛇骨就是迪路美娜市的大英雄，而他旗下的騎士團就結在迪路美娜西面的蛇骨館。只有持有招待券的人士才可以進入蛇骨館之中。現在玩者要做的就是要想辦法進入蛇骨館之中……













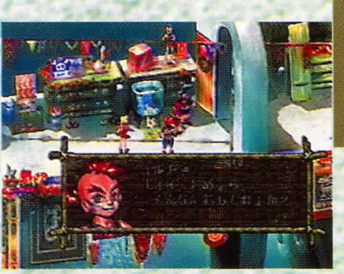
要進入蛇骨館，基本上有三個方法。第一就是要直接向蛇骨館進攻、第二就是從陸路攻擊、第三就是從水路進發。利用那一個方法其實是取決於玩者可以招攬到那一位角色成為同伴，當然三位角色都是各有所長，實在令人難以取捨呢。

有關港口都市迪路美娜的其他小EVENT



骷髏的身世

在蛇骨雕像的右手面會有一間小屋，從屋內的老婆婆談話中知道他有一個靠扮演小丑為生的兒子，不過自從他離開之後便一直音信全無。而他的名子就是史家路(骷髏)。



小伙子哥查登場

來到迪路美娜右面的小市集，這裡會有一個自稱有秘寶出售的商人。當些路治正被他所吸引的時候，哥查會突然出現並說那商人只是在混飯吃的騙子，叫我們不要上當.....

龍騎士四天王



離開小市集之後，再繼續向迪路美娜的右下方走去，便會發現一間小小的靈廟。這時候會遇見剛才的那位年輕軍官基尼與及蛇骨大佐的女兒尼迪路，當基尼看見些路治手上拿著藍色的花便會走過來問你是否可以將花送給他。只要玩者答應他的要求，就有機會在往後的情節裡面得到他的幫助。

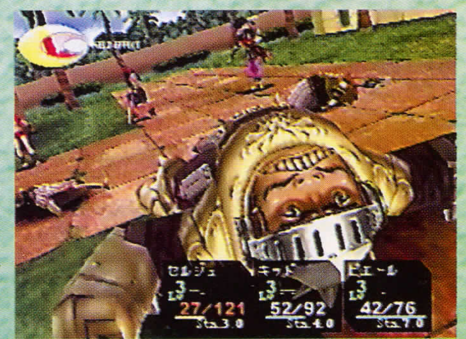
A 通往蛇骨館的路（直接攻擊）



直接向蛇骨館進攻的話，的確減省了不少時間。對於一些心急人來說可說是最佳的選擇。在得到比爾成為同伴之後，些路治要做的不是要立即到蛇骨館，而是要到鍛冶屋去鑄造新的武器與及在商店大量購買回復用的ELEMENT，因為一旦展開了戰鬥就沒有機會再返回城鎮進行補給。和波士決戰的時候，建議集中向大塊頭(ルートヴィツヒ)進行攻擊，因為在戰鬥的中途這傢伙竟然會犧牲自己的同伴來使出絕招。所以要在他還未出招前就要先將他解決......

加入同伴：比爾 屬性：青 固有技：パツジスパク

論戰鬥力，身為劍客的比爾的確比較遜色。但這傢伙勝在能夠自給自足，當有危難的時候他還可以利用固有技パツジスパク來回復HP。



流程

1 首先在雕像的面前跟老伯對話。

2 之後來到鍛冶屋隔壁的小屋，就可以找到比爾。見到比爾的時候，他會拜託些路治給他尋找『勇者之証』。

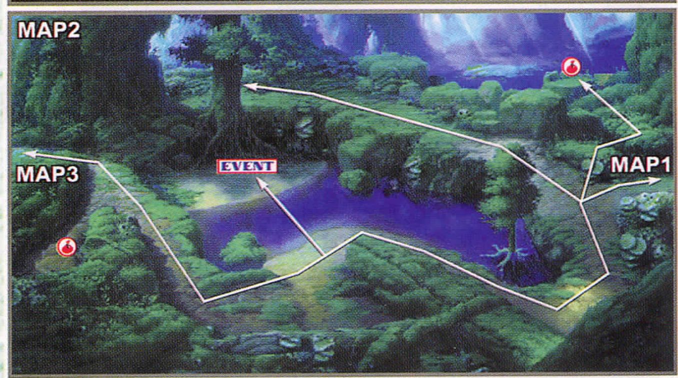
3 在門外會有一個不停走來走去的小孩，從他身上就可以得到『勇者之証』。

4 將『勇者之証』交給比爾(利用正方掣打開KEYITEM視窗，然後選『勇者之証』)他便會加入成為同伴。

5 之後就可以直接向蛇骨館進攻。





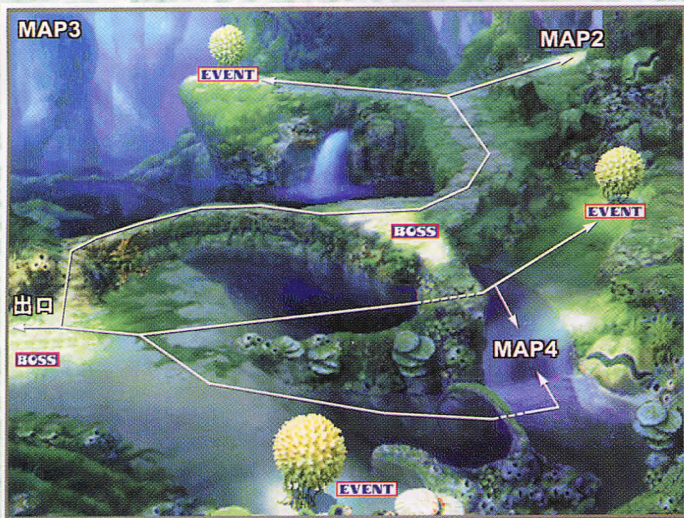


B 通往蛇骨館的路（陸路）

利用陸路向蛇骨館進發，攻略的路程會是最長的一個。雖然一路上不會得到什麼珍貴物資，但卻有機會得到『骷髏』的肩甲骨……

加入同伴：史拉玆スラツシウ　屬性：青　固有技：リズムバレイク

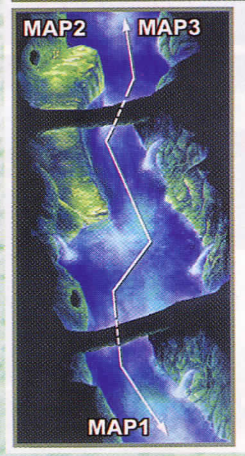
新為搖滾樂手的史拉玆，雖然説不上什麼高手，但他的固有技リズムバレイク卻擁有不錯的威力。説得上是個可靠的角色。

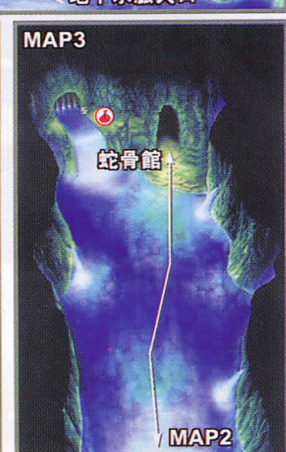












流程

1 首先在雕像的面前跟老伯對話。

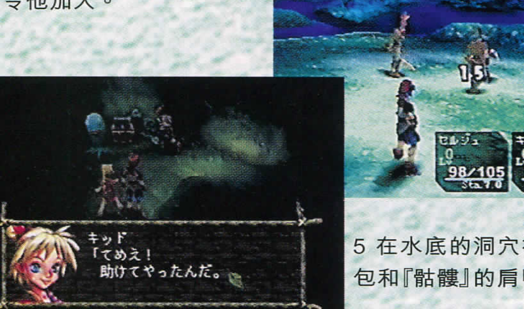
2 然後來到迪路美娜市的左面，在郵船上尋找名歌手史拉玆スラツシウ，但聞説這傢伙竟然失蹤了。接著尼迪路會再次出現，

3 整理裝備之後，便向影子森林進發。





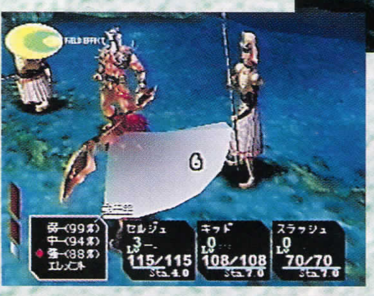
4 在森林裡面會遇見史拉兹，只要幫他將怪物解決便可令他加入。



5 在水底的洞穴裡面取得香包和『骷髏』的肩甲骨

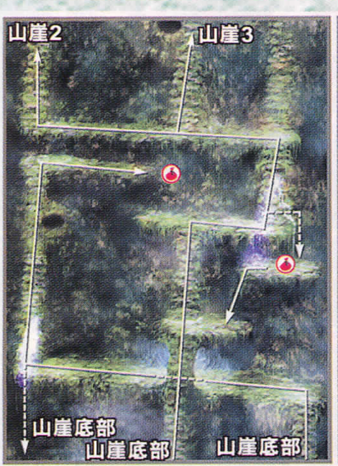
6 先調查森林內的胞子植物，利用不同顏色的植物胞子來吸引那些相同顏色的怪物（那些當也不動的東西）

7 利用那些怪物吸引大食人花的注意

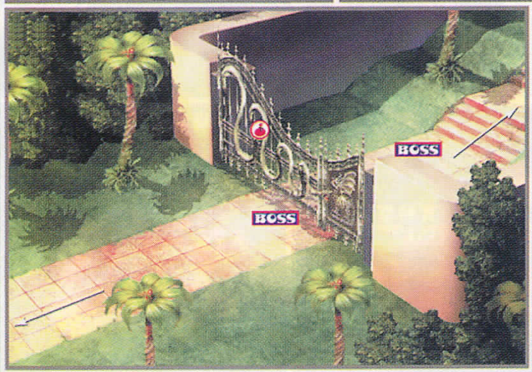


8 解決了大食人花之後，在森林的出口附近會再次遇見加持有和他的手下，只要將他們收拾就可以來到蛇骨館……

C 通往蛇骨館的路（水路）







論難度，由水路向蛇骨館進攻可說是最吃力的選擇。因為當中實在有太多危險的陷井和吸引的寶箱，而且敵人亦會是最強的。如果要取得所有的寶箱就要好好參照地圖的指示，但要小心留意地下水湧出的時間，把握機會往上爬。因為一路上敵人會不斷投下石塊作攻擊，所以請先購入極大量的回復道具以備旁身。

加入同伴：艾魯夫 屬性：黑 固有技：インボデイ

身份神祕的艾魯夫，擁有一擊必殺固有技。在蛇骨館的戰鬥之中可說是大派用場，而且這傢伙的成長速度實在驚人，實在是個不可多得的好伙伴。



流程：

1 首先在雕像的面前跟老伯對話。

2 在酒吧遇見艾魯夫



3 到迪路美娜市的右下方會有一間小小靈廟，在岸邊會遇見一位叫哥查的小子。用100G向他租用小艇就可以來到蛇骨館下面的山崖……

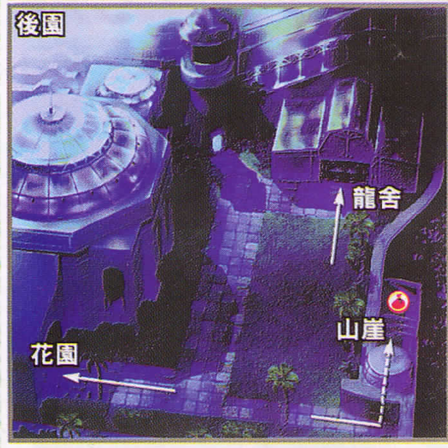
4 爬上山崖的頂端便會來到蛇骨館的後方，不過些路治在一開始便會被敵人發現，敵人會不斷投下石塊。如果被石塊擊中會被扣去10點HP（就算是同伴們被擊中亦會受傷）。當來到蛇骨館的時候就會遇到這一關的首領。



蛇骨館 館外

為了方便行動，些路治會等到入夜之後才再作行動。首先些路治療要做的就是要來到瞭望台右手面的『龍舍』。但一路上要小心避開那些射燈，假如被敵人發現的話就會糟到敵人的攻擊。進入『龍舍』和那位老人家談話，答應幫他去飼養那些龍的話，就可以得多打開蛇骨館大門的鎖匙……

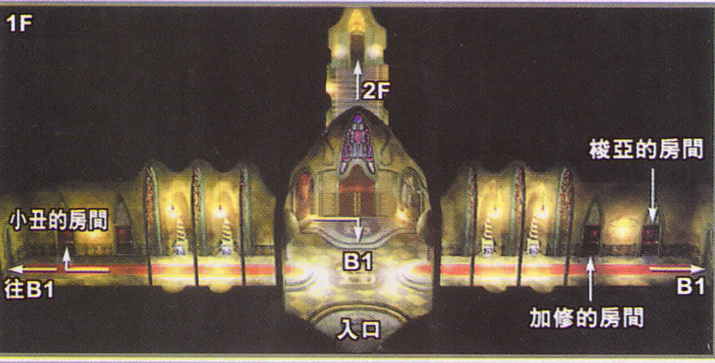

花園
正門
入口
後園


後園
龍舍
山崖
花園




龍舍
EVENT
後園




1F
2F
梭亞的房間
小丑的房間
B1
往B1
B1
加修的房間
入口


E
休息室
飯堂
飯堂
1F入口
寶物庫
實驗室
武器庫
往1F
往1F
往B2


實驗室
BOSS
走廊
寶物庫

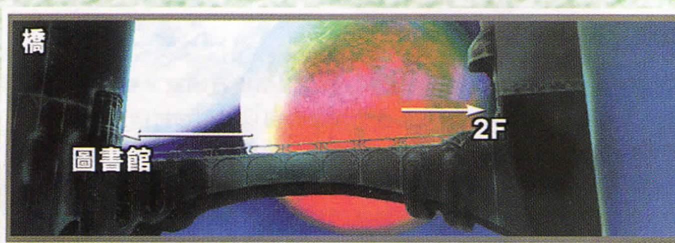

武器庫
走廊


休息室
EVENT
走廊


食堂
EVENT
走廊
走廊


寶物庫
實驗室
EVENT
走廊

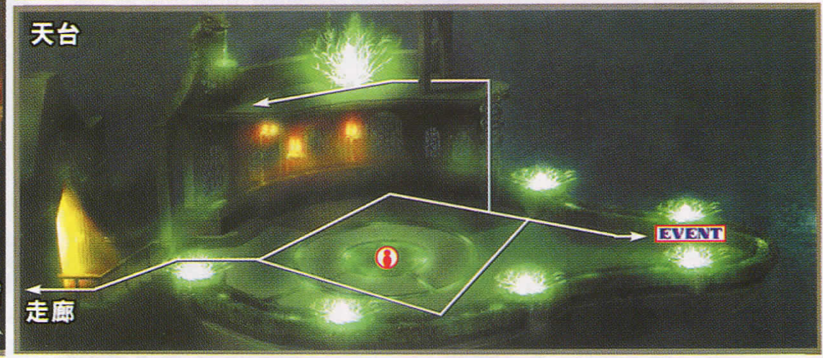

小丑的房間
走廊











圖表

	ITEM		SAVEPOINT
	KEYITEM		小旅館
	同伴		ELEMENT SHOP
	同伴KEYITEM		ELEMENT 交換
	事件		鍛冶屋
BOSS	首領		

要成功去餵飼那些龍，首先要選擇餵飼的字數(最少10次，最多100次以上)然後就是走到左手面去拿取稻草，接著就是利用方向掣控制些路治向左右移動按掣餵飼龍隻。要注意的就是那些龍是很容易動怒的，假如你的動作不夠快，牠們的心情會變差。最令人頭痛的就是，不是每一次餵牠，牠都會領情。所以要成功做到10次也不是件易呢。當成功完成任務，就可以在那位老伯身後的木架上面取得鎖匙。



蛇骨館 1/F

擊倒一路上的敵人，進入蛇骨館的1/F。在大堂的中間會有一道門，旁邊會有一個雕像。這時候只要嘗試轉動雕像就會跌落機關之中，來到蛇骨館的B1/F

蛇骨館 B1/F



先解決了三名守衛之後，就可以向兩邊的通道進發。在這裡建議先從左邊開始調查，在飯堂裡面會遇見基尼；但因為些路治已經喬裝成衛兵的模樣，所以沒有人會將他們認出來。接著便來到隔壁的士兵休息室，看見基尼正在調查牆壁上的文字。而這個就是打開大堂那到門的密碼，要好好記住啊。



之後再往右手面的通道進行調查。首先來到有數名衛兵駐守的寶物庫，衛兵們會問你知不知道所謂的暗號。這時候螢幕會有好幾個選擇，但其實真正的答案是保持緘默，不作回答就可以了。

在寶物庫裡面會得到不少寶物，其中在牆壁上面會有一條名貴的項鍊。只要將它取下就會誤觸機關，來到科學家露芝雅娜(ルチアナ)的研究室。露芝雅娜竟然當些路治是她的實驗品，只要能夠將她新研製的怪物擊倒才會放眾人離開。



不費吹灰之力的將怪物擊倒，露芝雅娜亦履行承諾的讓些路治離開。但臨行前她竟然說對些路治的力量很感興趣，假如日後有機會的話定會好好研究他。看來露芝雅娜是個好勝心極強的傢伙呢。

最後就是隔壁的武器庫，只要先將裝飾用的盾牌放回那個銅像的手上便會進入戰鬥，雖然敵人很強，但可以得到珍貴的ELEMENT。之後就可以按動牆壁上的機關來到一個密室，只可惜因為有機關的阻隔所以沒法取得裡面的寶物。

蛇骨館 1/F

完成了B1/F的調查之後，就要來到1/F繼續進行調查。在1/F的左手面是女道化師的房間，而右手面的通道就可以來到加持與及鐵面具梭亞的房間。在他們的房間各有一個寶箱，起初他們都會阻止你將它們打開，但只要你不勝其煩的去搔擾他們(約20次左右)加持便會將寶箱裡面的東西交給你……利用密碼將門打開，就可以來到蛇骨館的2/F。但至於鐵面具梭亞的就要在往後的劇情中才可以取得。



蛇骨館 2/F



從左面的通道來到圖書館，在這裡會遇見預言者，與及身為四天王之一的MARCELLA(マルチェラ)。預言者說些路治因為跌進了『時間蟲洞』才會穿越時空的來到這裡，雖然些路治還是不太明白那位預言者所說的什麼兩個空間、什麼異世界等東西。但相信這位老人家似乎知道10年前，發生在些路治身上的事。



和預言者傾談之後，是時候要跟四天王之一的MARCELLA開戰了。擁有藍色屬性的MARCELLA攻擊力絕對是想像以外的強橫。作戰時要分派一個隊員負責使用ELEMENT來回復隊員的HP，因為MARCELLA有時候會連續發動冰雪的ELEMENT攻擊，如果HP不足的話就好可能被擊倒。

當成功將MARCELLA擊退之後，預言者會告訴些路治通往蛇骨館3/F的方法。之後眾人便返回2/F的大堂，在左面那盞水晶燈下面的石柱調查一下，便會發現有一個按鈕。只要將機關打開就可以來到3/F

蛇骨館 3/F

來到蛇骨大佐的房間，會見到遊戲裡面其中一件稀世秘寶 寒冷火焰。正當潔多正想上前將寒冷火焰拿到手的時候。蛇骨大佐和山貓(ヤマネコ)突然出現。

『山貓！?』

『啊，原來是你...』

潔多和山貓看來早已認識對方，似乎兩個人之間早有過節。二話不說，山貓便向些路治展開攻擊。一輪激戰之後，眾人總算將山貓擊退，但其實這只不過是山貓的影子了吧......

正當些路治打算再跟山貓戰鬥的時候。他突然被寒冷火焰所吸引，腦內又再浮現一些幻覺。而山貓似乎亦知道了一切的對些路治說：

『些路治，你將會是這個世界的敵人.....』

就在兩方面僵持不下的時候，尼迪路會突然出現。為了協助些路治逃走，尼迪路假意讓潔多挾持。眾人來到蛇骨館的天臺時，山貓竟不顧人質的安全向潔多出手。潔多負傷跌落山崖，而山貓就一步一步的向些路治迫近。



『些路治，我們終於都見面了...時空刺客！ CHRONO TRIGGER』

對於山貓的說話，些路治雖然不明所以；但有一點卻可以肯定的，就是些路治知道不是山貓的對手，決定跳崖逃走......

備註：如果在沒有選擇潔多成為同伴的情況下，些路治會同樣會在蛇骨大佐的房間裡面遇見潔多。接著遊戲的劇情亦會如常進行。

穿越時空之旅

當些路治醒來的時候，發覺正身處哥查的家裡。原來自逃離蛇骨館之後，哥查便一直照顧些路治等人。些路治從帳篷中走出來，便看見傑多似乎她的傷勢已經沒有大礙了。就在大家以為已經平安無事的時候，傑多突然暈倒。經過多古醫生的診治之後，發現潔多原來中了比度拿(ヒドラ)的毒，要救回潔多就只有找到比度拿的體液才可。但是比度拿經已在這個世界滅絕多時，究竟要怎樣才可以得找到解藥呢?





傑多在迷濛中，不斷叫著些路治的名字。

『這是我最珍貴的寶物......還記得在蛇骨館裡面，預言者的說話嗎?要找到天使迷失的場所.....』說著便將一個名為星星花紋的護身符交給些路治。

雖然還是不太明白傑多的說話，但看來只要找到天使迷失的場所就可以找到比度拿了吧....

為了可以收集到更多有關『天使迷失的場所』的資料，哥查提議些路治療不妨去神廟一趟，說不定可以打聽到什麼消息....

依照哥查的說話，些路治便向著神廟進發。途中會經過一間小酒吧，看見多古醫生因為對傑多的束手無策而悶悶不樂。看來要找到比度拿並不如想像中容易呢。

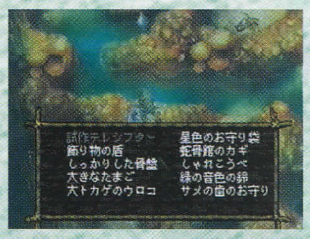


來到神廟之中，從巫女迪尼亞的口中雖然未能打聽到有關『天使迷失的場所』的事，但卻可以知道有關六位龍神的事情。在離開神廟之後，一定要再到小酒吧一趟。因為只要跟裡面的客人談話才可以得到綠之風鈴，而有了這個道具才可以令比度拿沼澤裡面的植物為你開路。

在碼頭乘船來到港口都市迪路美娜，這時候哥查會暫時加入成為同伴。不過以現時哥查的實力來說他最多只可以擔任支援的角色，對於戰鬥並沒有真正的幫助。

兩個世界

現在看來亦是時候解釋一下，遊戲裡面的兩個世界了。由於今次尋找比度拿的旅程是需要穿梭兩個不同的時空才可以成功，所以如果玩者未能明白所謂『真實世界』和『異世界』的分別的話，就會無法完成往後的劇情了。



首先所謂的『真實世界』就是最初些路治出現的地方，在那裡所以有的人都會認識些路治的。但是自從些路治和莉娜在海灘傾談之後，些路治便不知道因為什麼原因被送到所謂『異世界』之中，亦即是說如果說比度拿在『異世界』裡面已經滅絕的話，但好可能在現實世界裡面比度拿其實依然的存在。問題就是要怎樣返回『真實世界』呢。

似乎說到這裡，答案早已呼之欲出了吧。其實所為『天使迷失的場所』就是可以穿越時空的時間蟲洞，而這個蟲洞的位置，就是在海灘裡面。只要利用傑多給些路治的護身符就可以自由在時空中來回往返。雖然現在我們已經解開了『天使迷失的場所』的謎題，同時亦可以確定比度拿在『真實世界』中依然存在。但我們還是先來到『異世界』的比度拿沼澤調查一下吧.......





ポケットモンスター金・銀

TEXT：MARKS

GOLD VS SILVER攻略PART 1

GB	
	製造商：任天堂
	發售日：發售中　售價：3800日圓(各版本)
	容量：ROM帶
	RPG/MEM/通信對應

令人期待已久的《POCKET MONSTER金・銀》終於在推出了。由於今集與前作四個版本的地圖與故事大有不同，所以今次不但有詳盡的攻略，而且更有新系統和遊戲要素等爲各位介紹，希望幫助各位進行這個有趣的故事，以及輕鬆地挑戰不同的精靈場館，奪取更多場館聖章。

指令功用

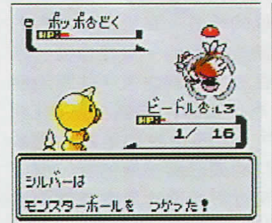
ずかん	記錄了曾發現過的Pokemon資料。當中會有該Pokemon的叫聲、棲息的地方
ポケモン	顯示現在主角手持的Pokemon資料。可以更換Pokemon的隊伍次序
リュック	主角的背囊。顯示主角手持的道具，可以以左、右掣進入不同道具表中
ポケモンギア	包括手錶、TOWN MAP、攜帶電話、收音機等功能
主角名字	顯示手持金錢、進行時間、場館聖章
レポート	進行SAVE的地方(除戰鬥外)
せってい	遊戲的設定(OPTION)

前作POKEMON再次登場



今次不但有新Pokemon的《金、銀》中出現，而前作的151隻Pokemon亦會再次登場，不過由於今集兩個版本所出現的Pokemon種類，所以只玩一個版本是無法集齊所有Pokemon。唯一的方法就是利用通信Cable，與前作的四個版本(紅、藍、綠、比卡超)中進行交換一些金或銀版本中沒有的Pokemon，而且金、銀亦同樣可以交換。另外，交換時被交換的Pokemon身上所安裝的·ミ·ミ田招式將會在被刪除。

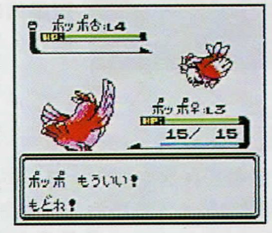
投擲精靈球





Pokemon是需要投擲Pokemon Ball才可以成功捕捉的。戰鬥時，還要將敵Pokemon的HP減少而變得軟弱才可，因為敵Pokemon的能力會在這個時候產生變化，使捕捉成功的可能性增加。此外，除了上集四種精靈球之外，今集亦會增加LURA BALL和SPEED BALL兩種精靈球。

如何育成弱小POKEMON





雖然育成弱小的Pokemon好像會辛苦，但Pokemon的經驗值系統只要有參予過戰鬥的Pokemon都會得到平分的經驗值，而玩者就可以利用這個系統的特點，將需要育成的弱小Pokemon放在隊伍中的最頭位置，這樣便會在戰鬥開始時作先鋒出現，之後就立刻更換其他的Pokemon將敵Pokemon擊倒。

野生POKEMON

野生Pokemon會因在不同地方捕捉，令最初Level有所不同。最初Level高的Pokemon雖然會成為重點戰鬥力，但會失去了育成Pokemon的樂趣。相反，最初Level低的Pokemon就需要辛苦地使其成長，但可以好好地依照自己的意思育成Pokemon，而且最後的強者亦會是復者。





POKEMON 進化



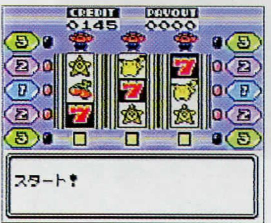
在Pokemon世界裏，只要到達特定的Level或以上就會進行進化。進化後的基本能力不但會大幅度增加，而且學習得來的技亦會依照基本Level而提升，不過可惜的是再次不能學習進化前的得定技。

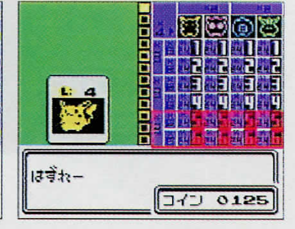
可以切斷的樹



在道路和城鎮等不同的地方中都會出現一些畫面中那棵形狀特別的樹木。這種樹木出現數目更會越見越多。當故事不斷發展的時候，就會在特定的地方拿取ひでんマシン01，只要將當中的技放到隊中的Pokemon身上，使可以這種樹木切斷。

CASINO





在前作出現的角子老虎機，以及估卡下圖案和數字之估卡的兩種迷你遊戲亦可在「金」、「銀」中玩到。只要在櫃面購買COIN便可玩到這兩種遊戲，而且COIN和前作同樣可以貯起之餘，亦可換取珍貴的獎品。

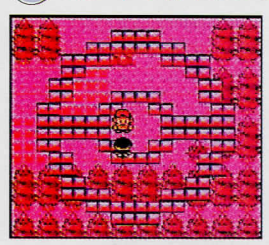
POKEMON CENTRE





在每個城鎮中都會POKEMON CENTRE存在。當中不但為受傷Pokemon進行醫治，而且利用放置在中心一角的パソコン可以更換額外取得Pokemon和道具。另外，二樓可以進行通信對戰、與其他版本交換Pokemon等。

好戰精靈教訓員





無論在什麼地方都會有其他精靈訓練員存在，而他們是非常好戰，只要主角在他們的視線內就會進行訓練員之間的戰鬥。由於在「金」、「銀」中出現精靈訓練員會以自轉地看主角出現，所以很難避免與他們戰鬥，這樣經常要維持手上Pokemon HP。

飼養屋





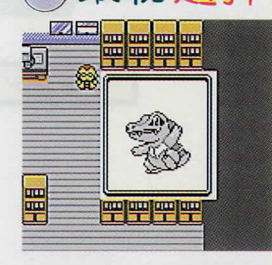
在遊戲中，準備了一間可以令Pokemon變強的飼養屋。這個設施可以為主角節省經常要四處找經驗值育成Pokemon的過程，而且亦是「金」、「銀」中重要的地方。另外，飼養屋更可為主角將今集新增♀♂配種，只要將♂交給老公公，而將♀交給老婆婆。在幾日後，就出現Pokemon蛋，而且亦可交給他們進行孵化。

木之果實



畫面中看到的大型植物同樣會在道路和城鎮等不同的地方中存在，而主角當見到它們時進行調查就可以得到令Pokemon HP回復或解毒等道具。雖然調查後不可能再拿道具，但只要經常遊戲時間的一天，道具便會回復，不過這種植物每棵都只會有一種特定的道具，就算回復後亦不會改變。

最初選擇的POKEMON



最初作為同伴的Pokemon同樣亦需要玩者選擇，而「金」、「銀」最初可以選擇的Pokemon種類與前作同樣是『火』、『水』、『草』三種互相剋制的屬性。由於三隻Pokemon的強弱只在乎玩者的使用是否正確，所以玩者依據自己的喜好而選擇。

新增 POKEMON





キキョウシティ

マダツボミのとう

アルフのいせき

32番街

30番街

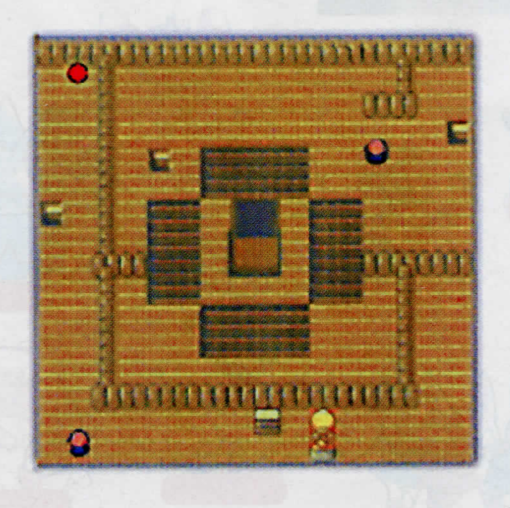
31番街

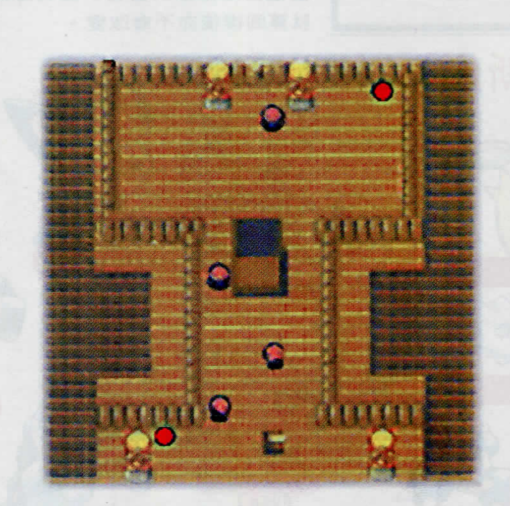
● 取得電話號碼的人物

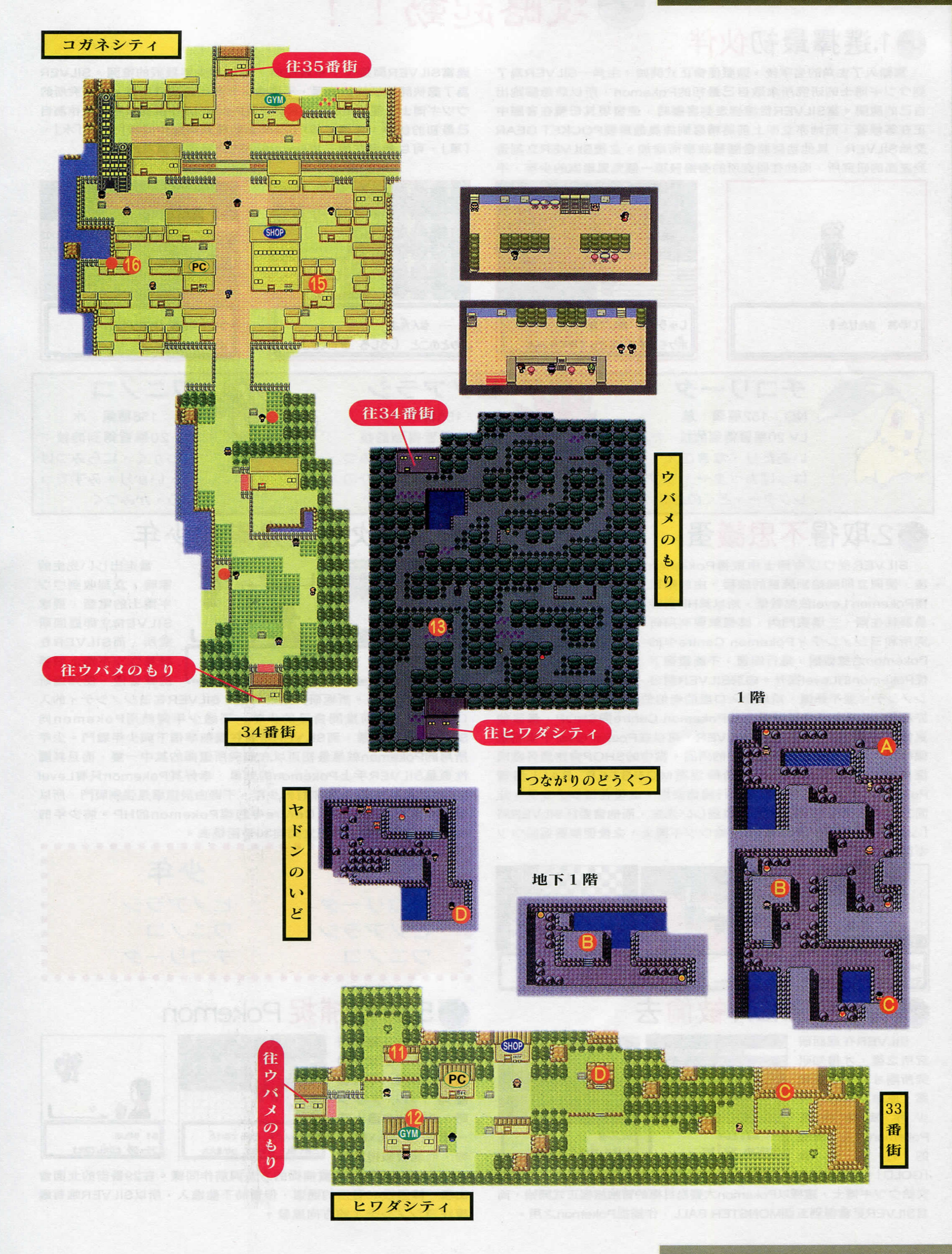
ヨシノシティ

29番街

ワカバタウン







コガネシティ
往35番街
GYM
SHOP
PC
16
15
往34番街
ウバメのもり
13
往ウバメのもり
34番街
往ヒワダシティ
つながりのどうくつ
1階
A
B
C
ヤドンのいど
D
地下1階
B
往ウバメのもり
11
SHOP
PC
D
C
12
GYM
33番街
ヒワダシティ

攻略起動！！

1.選擇最初伙伴

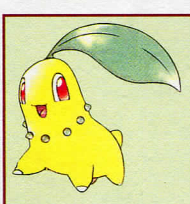
當輸入了主角的名字後，遊戲便會正式開始。主角—SILVER為了到ウツギ博士的研究所拿取自己最初的Pokemon，所以急急腳跑出自己的房間。當SILVER從樓梯走到客廳時，便發現其母親在客廳中正在等候着，而她亦立即上前將精靈訓練員最重要POCKET GEAR交給SILVER，其他功能將會隨着故事而增加。之後SILVER立刻走到左面的研究所，而他在研究所的旁邊發現一個鬼鬼祟祟的少年，不過當SILVER與這位少年説話時，卻遭到少年狠狠的推開。SILVER為了盡快開始訓練的旅程，不理會少年而走進研究所裏。在研究所的ウツギ博士，便吩咐SILVER從三隻Pokemon中選擇其中一隻作為自己最初的伙伴，而這三隻Pokemon的種類與前作同樣「火」、「水」、「草」，可以參考左面三隻Pokemon的介紹作出慎重的選擇。





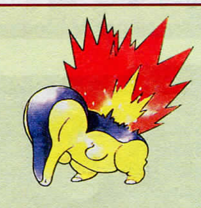






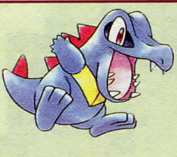
チコリータ

NO：152種類：草
LV 20學習得到的技：たいあたり、なきごえ、はっぱカッター、リフレクター、どくのこな



ヒノアラシ

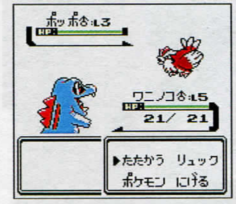
NO：155種類：火
LV 20學習得到的技：たいあたり、にらみつける、えんまく、ひのこ、でんこうせっか



ワニノコ

NO：158種類：水
LV 20學習得到的技：ひっかく、にらみつける、いかり、みずでっぽう、かみつく

2.取得不思議蛋



SILVER從ウツギ博士中取得Pokemon後，便與立即開始訓練員的旅程。由於剛取得Pokemon Level依然較低，所以其HP很容易消耗在兩、三場戰鬥內，這樣就要利用研究所和ヨシノシティPokemon Centre中的Pokemon治療機器，進行回復，不斷重複下使Pokemon的Level提升。由於SILVER對ヨシノシティ並不熟識，所以向入口處的老伯伯請教，而好心的老伯伯亦為SILVER介紹位置城鎮中的Pokemon Centre與SHOP，最後他更會把一張MAP CARD給予SILVER，可以在Pocket Gear中見到整個地圖，而這個是冒險不可缺少的用品。當中的SHOP會售賣各種回復異常狀態的道具，不過其暫時沒有MONSTER BALL售賣Pokemon Centre亦暫時不能進行通信交換。之後在ヨシノシティ北面31番街的房子(EVENT 2)中找到じい先生，而他會委託SILVER將「ふしぎなタマコ」(不思議蛋)交給ウツギ博士，之後便需要返回ウツギ博士的研究所。







3.再次遇上鬼祟的少年

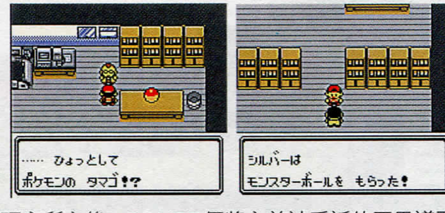




當走出じい先生的家時，立刻收到ウツギ博士的電話，要求SILVER立即返回研究所，而SILVER在聽見ウツギ博士緊張的聲音後，便知道研究所發生了大事。折返研究所的時候，SILVER在ヨシノシティ的入口再次遇上之前推開自己的少年，不過少年突然用Pokemon向SILVER進行攻擊，而SILVER唯有在毫無準備下與少年戰鬥。少年所用的Pokemon就是最初可以在研究所選擇的其中一隻，而且其屬性更是SILVER手上Pokemon的剋星，幸好其Pokemon只有Level 5，所以可以以高Level來打敗少年。不過由於這場是強制戰鬥，所以應該事先到Pokemon Centre中回復Pokemon的HP。將少年的Pokemon打倒後，他便立刻向30番街逃去。

主角	少年
チコリータ	ヒノアラシ
ヒノアラシ	ワニノコ
ワニノコ	チコリータ

4.POKEMON被偷去



SILVER在返回研究所之後，才得知研究所剛才發生了偷竊案。原來之前遇上的少年就是偷取Pokemon的人，而他的名字叫做「GOLD」。當警員離開研究所之後，SILVER便將之前被委託的不思議蛋交給ウツギ博士，這樣以Pokemon大賽為目標的冒險旅程正式開始，而且SILVER更會得到五個MONSTER BALL，作捕捉Pokemon之用。

5.如何捕捉Pokemon





SILVER在離開研究所之後，便立刻開始進行旅程。不過當離開ワカバタウン時，SILVER遇上了一名叫おにい的人物，而他會教授捕捉Pokemon的要訣，其實捕捉的方法與前作同樣。在29番街的北面會出現一條通往46番街的通道，但暫時不能進入，所以SILVER唯有繼續往ヨシノシティ的方向進發。

6.與訓練員的戰鬥

由於現在開始可以捕捉野生Pokemon，所以這個時候就可以與地圖上的精靈訓練員戰鬥。基本上，精靈訓練員手上的Pokemon是不能捕捉的，這樣就不用消耗MONSTER BALL。不過這種戰鬥是在主角走到訓練員的視線內才會發生，想要避開這種戰鬥就要有避開視線的技術。





マダツボミのとう

在這座建築物裏，出現的修行僧(精靈訓練員)共有7位(包括他們的領袖コウセイ)。如果主角能夠使用草、火、毒、蟲、地等各種不同屬性的Pokemon會對當中的戰鬥更加有利。另外，晚上在這裏行走時會更出現野生的ゴース。SILVER走到コウセイ的面前時，突然發現GOLD亦在マダツボミのとう，GOLD與SILVER說了幾句之後，在沒有與SILVER戰鬥下離開。當SILVER打倒這裏最後的コウセイ後，便會取得ひでんマシン05(FLASH)，而利用裝上了這道具招式的Pokemon的技，令31番街的山洞變得光亮。





7.漆黑的洞穴



SILVER經過30番街後，便到達與30番街沒有明顯分隔的31番街。在31番街北面的盡頭會出現一個古怪的洞穴，而當SILVER走進這個洞穴時，便發現裏面漆黑一遍，而由於裏面實在太黑，所以只好離開山洞往キキョウシティ繼續旅程。

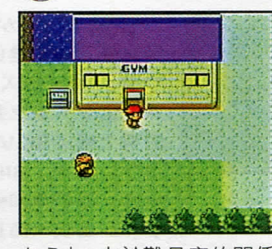
精靈場館



這個是SILVER第一個挑戰的精靈場館，而當中的三個對手會使用各種飛行類型的Pokemon，如果主要使用チコリータ的話會令主角陷入苦戰。當擊倒之前兩個訓練員時，SILVER手上的Pokemon都應該差不多全部受了傷，這樣就可以先到Pokemon Centre進行回復，之後才進行館主戰。只要戰勝ハヤト就可以得到第一枚聖章。



8.キキョウ精靈場館

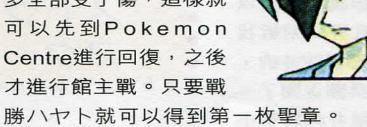


到達キキョウシティ之後，SILVER便發現第一個寫上「GYM」的精靈場館，以及位置北面的建築物—「マダツボミのとう」。由於難易度的關係，所以SILVER便決定首先到マダツボミのとう，之後才挑戰精靈場館館主。取得場館聖章之後，便立刻收到ウツギ博士的電話，說他在キキョウシティ中的Pokemon Centre等待SILVER。SILVER到達Pokemon Centre之後，ウシギ博士便將之前的不思議蛋再次交給SILVER，要他以走行來孵化它，之後ウシギ博士便離開了。



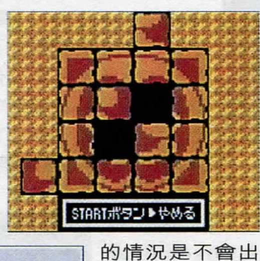
場館三人使用的Pokemon

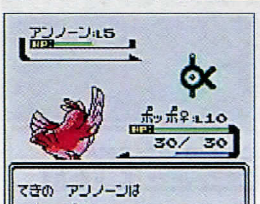
1.オニスズメ(Lv 9)
2.ポッポ(Lv 7)×2
ハヤト
ポッポ(Lv7)、ピジョン(Lv 9)



9.神秘的石板

在キキョウシティ的西面會有兩個山洞存在，一個會出現一些並排的Pokemon彫刻，而另一個則會有石板拼圖。前者在平時的情況是不會出現野生Pokemon，但當完成在後者的石版拼圖，便會立刻跌下至前者的山洞，這個時候周圍就會出現一種奇怪的野生Pokemon—アンノーン，因為牠是一種同名而擁有不同形狀的Pokemon。不過由於這地方暫時沒有影響故事的發展，所以只好前往32番街。



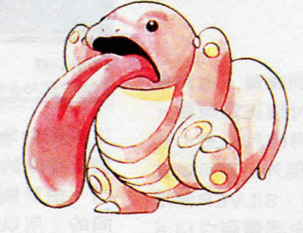




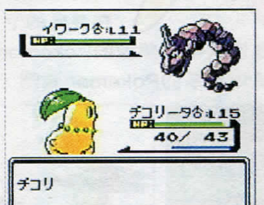
10.釣Pokemon



32番街將會有ハネッコ、ウパー等新增的Pokemon，而有興趣可以捕捉牠們。在這裏的Pokemon Centre會出現一個釣魚的人，而向他請教的話，就可以取得「ボロのつりざお」(魚竿)的道具，這樣便能夠到Pokemon北面的木橋上釣魚，而所釣的生物是水中的Pokemon。



11.連接的洞穴



準備一切行裝後，SILVER便向着つなりのどうくつ進發。在這個洞穴裏，一階會出現的Pokemon有コラッタ、イシツブテ、ズバット，而地下1階就有イワーク出現。當中亦會有五個精靈訓練員出現，而他們都會使用岩石類型的Pokemon，只要有ワニノコ和ウパー等水系Pokemon便能夠輕易地將牠們擊倒。在地下一階裏，除了兩個取得的道具外，暫時沒有其他地方可以繼續前進，於是SILVER從一階的出口走到33番街。



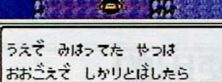
12.火箭兵團再次出現



通過了つながりのどうくつ和33番街之後，而到達ヒワダタウン。雖然ヒワダタウン的入口處有一個ヤドン之井，但ヤドン之井的前面卻有一個黑衣的男人阻止SILVER進入。到達ヒワダタウン之後，SILVER便與城鎮中的人談話，從中得知他們非常擔心以後沒有ヤドン出現，而且更知道城鎮的北面住了一個製作MONSTER BALL的名人一ガンテツ，所以SILVER便到ガンテツ的房子拜訪ガンテツ。不過當請教ガンテツ的時候，SILVER才得知火箭兵團再次死灰復燃，不但將ヤドン關閉在井裏面，而且更把牠們的尾巴切斷而出外售賣。由於ガンテツ已經無法再忍受火箭兵團這麼殘忍地對ヤドン，所以飛奔跑出屋外，而向着ヤドン之井跑去。SILVER亦不忍火箭兵團的所作所為，於是追着ガンテツ而跑去ヤドン之井。因為跟着便要與火箭兵團的成員戰鬥，所以應該事先到SHOP購買一些可以解毒的どくけし，以及到Pokemon Centre將Pokemon的體力回復，如果Pokemon的Level低的話，可以到33番磨練一下。追着ガンテツ的SILVER終於到達ヤドン之井，由於之前把手的火箭兵團已經不在那裏了，所以SILVER可以容易地進行ヤドン之井裏。SILVER終於在井口附近找到ガンテツ，雖然看他仍然怒氣沖沖的，但他卻因為把手的火箭兵團走開了，就在沒有考慮而爬落井內時不小心弄傷了腰部，所以需要SILVER代替他將井裏面的4個火箭兵團的成員打倒，從而救出被困在井裏的ヤドン。在入口附近的3個火箭兵團的成員會使用普通類型的Pokemon進行戰鬥。不過最後火箭兵團的成員會使用毒系的Pokemon戰鬥，所以最好帶着どくけし去戰鬥。在ヤドン之井將火箭兵團的所有成員打倒，便會立刻回到ガンテツ的房子裏。與ガンテツ說了幾句話之後，就可以得到由ガンテツ製作的LURA BALL一個，而這個LURA BALL是專門捕捉由魚竿釣上來的Pokemon。如果把在這個城鎮取得きるしろぼんくり交給ガンテツ，就可以製作出SPEED BALL。SPEED BALL是專門捕捉逃走速度快的Pokemon。接下來就是擊倒在ヒワダタウン中的精靈場館。













13.ヒワダ精靈場館

在ヒワダタウン的精靈場館中，集合了多個精靈訓練員。主角最好派出能夠使出飛行系或火系攻擊的Pokemon來對付這班訓練員。當館主シクシ出場的時候，就要小心ストライク使用的れんぞくきり，因為牠會令攻擊威力不斷增加。除了快速將牠擊倒外，亦可以在令其命中率下降的情況下進行攻擊。在擊倒シクシ後，SILVER便取得第二枚精靈場館聖章。當SILVER在ヒワダタウン中準備到ウバメのもり的時候，偷去研究所Pokemon的少年一GOLD再次出現，他會質問SILVER是否將ヤドン之井中的火箭兵團的成員打敗，而SILVER當然會照實回答，而之後便會與他進行戰鬥。今次GOLD所派出已經進化了的相剋Pokemon、屬於GHOST系的ゴール和ズバット。在對付ゴール的時候，不要派出對牠沒有效果的NORMAL系，而對令相剋Pokemon時就派出剋制牠的Pokemon，就不要使用最初得到的Pokemon。另外，主角還要事先到Pokemon Centre回復Pokemon的體力。





シクシ使用的Pokemon

トランセル（Lv 14）
ストライク（Lv 16）
コクーン（Lv 14）

14.驅逐小鳥



前往コガネシティ的時候，就必須經過ウバメのもり（森林）才能到達，而SILVER在那裏遇上了一個非常困惑的煤炭工人徒弟。原來他為了學習全力一砍的技術，於是走到ウバメ之森找尋野鴨，不過不小心迷了路。當SILVER將森林中的野鴨驅趕到那徒弟位置的時候，其師父就會出現，而且將ひでんマシン01作禮物送給SILVER。當SILVER將這個道具裝在Pokemon身上，SILVER就可以把附近那棵阻擋去路的細樹砍掉，而走進森林中的深處，這樣SILVER便可以之前見過的細樹一一砍掉。在ウバメ之森裏面，再會遇下另一位男子，而當SILVER與他談話的時候就可以得到わざマシン02。這個道具能夠令SILVER可以搖動地圖上那些細小的樹木，將在樹上睡眠的Pokemon搖下來，而發生戰鬥。由於樹上掉下來的Pokemon會有不同的，所以在哪裏都可以搖樹，尋找還未捕捉的Pokemon。



15.飼養屋





除了ウバメのもり之外，還要經過34番街，才能到達コガネシティ。在這條通道上會有6位精靈訓練員等候着其他訓練員到來，如果主角的Pokemon體力不足時，就努力回避他們的視線。在這裏的草地步行時，將會遇上スリープ、コラッタ、ケーシィ、メタモン的野生Pokemon。由於ケーシィ速度快，而且又使用瞬間移動的技來逃走，所以牠會比較困難去捕捉。另外，通道中會存在一間能夠令Pokemon Level提升的飼養屋，每提升一個Level就會收取100元，即提升三個Level，就會收取300元。如果將同種的雌雄交給他們，更會交配出Pokemon蛋。

16.百貨店





到達コガネシティ之後，SILVER才首次見到這麼大的城鎮，有GAME CORNER和電台等各式各樣的設施。在這裏的SHOP是百貨店的，因為當中的不同層數會售賣不同的貨品，而且可以買其他SHOP買不到的貨品。地下1階裏面會三件道具存在，由於被貨物阻擋，所以不能拿到這些道具，不過每次從新進入都會令貨物的位置產生變化。另外，每週的星期天在百貨店五樓都會出現一位姐姐，如果主角手上持有最初的Pokemon，就可得到わざマシン27，而沒有的話則會得到わざマシン21。

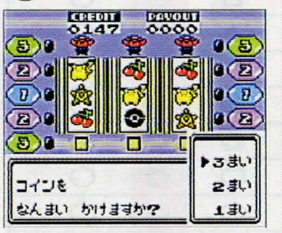
17.兩倍步行速度





コガネシティ的右邊窄巷裏面，發現了一間沒有顧客的單車店—ミラクルサイクル。由於很久都沒有客人光顧，所以當SILVER到這裏時，老板便將一輛「じゃんしゃ」(單車)送給他，同時可以作宣傳之用。之後，SILVER可以以兩倍步行的速度到達不同的地方。

18.GAME CORNER





在Pokemon Centre的北面會有一間可以玩到老虎機與及估卡兩種MINI GAME的地方—GAME CORNER。主角只要在櫃面換取COIN後，便可以進行這兩個MINI GAME。當主角的COIN數目到達獎品的要求，就可以到右面的櫃台換取獎品(包括一些不會地圖中出現的Pokemon)。

遊戲獎品

名稱	枚數
わざマシン25	5500枚
わざマシン14	5500枚
わざマシン38	5500枚
ケーシィ	200枚
アーボ(金)、サンド(銀)	700枚
ミニリュウ	2100枚

19.電台



這座電台中，櫃台會有三個提供不同服務的職員，右面：可以辦理一些申請；中間：可以調查自己是否成為得獎者，而獎品有三款；左面：當主角答對所有她發問的問題，就可以得到ラジオカード，為Pocket Gear增加收音機功能。

20.コガネ精靈場館



コガネシティ的精靈場館中，集整了使用NORMAL類型Pokemon的訓練員，而且全部都是女性的訓練員。如果主角手持一些格鬥類型的Pokemon，就會對戰鬥更加有利。不過這裏館主アカネ會使用十分強勁的ミルタンク，所以主角整隊的Pokemon都要有20以上的實力。

使用的Pokemon

ピッピ(Lv 18)
ミルタンク(Lv 20)

主角能夠取得的道具

ワカバタウン
- モンスターボールX5

29番街
- キズぐすりX1
- きのみX1
- ヨシノシティ
- マップカード

30番街
- きのみX2
- どくけしのみX1

31番街
- どくけしのみX1
- どくけしX1
- モンスターボールX1
- にがいきのみX1

キキョウシティ
- キズぐすりX1
- まひなおしX1
- ディフェンダーX1
- あなぬけのひもX1
- ウイングバッジX1
- ひでんマシン05
- わざマシン31

32番街
- キズぐすりX1
- ボロのつりざお
- スーパーボールX1

つながりのどうくつ
- プラスパワーX1
- スーパーボールX1
- ディフェンダーX1
- ねむけざましX1
- わざマシン34

33番街
- どくけしのみX1

ヒワダタウン
- しろぼんくりX1
- いいキズぐすりX1
- ルアーボールX1
- インセクトバッチX1
- わざマシン49

ウバメのもり
- ひでんマシン01
- わざマシン02
- げんきのかけらX1

コガネシティ
- ピーピーエイドX1
- やけどなおしX1
- ハイパーボールX1
- ラジオカード
- じてんしゃ
- レギュラーバッジX1
- わざマシン45

SHOP 售賣貨品一覽

ヨシノシティ

出現	地方
モンスターボール	200円
キズぐすり	300円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円

キキョウシティ

出現	地方
モンスターボール	200円
キズぐすり	300円
あなぬけのヒモ	550円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
ディフェンダー	550円
プラスパワー	550円
スピーダー	350円
はながらメール	50円

ヒワダシティ

出現	地方
もくたん	9800円
モンスターボール	200円
キズぐすり	300円
いいキズぐすり	700円
むしよけスプレー	350円
あなぬけのヒモ	550円
どくけし	100円
まひなおし	200円
はながらメール	50円

コガナシティ

２階

出現	地方
キズぐすり	300円
いいキズぐすり	700円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
やけどなおし	250円
こおりなおし	250円
モンスターボール	200円
スーパーボール	600円
あなぬけのひも	550円
むしよけスプレー	350円
げんきのかけら	1500円
なんでもなおし	600円
ピッピにんぎょう	1000円
はながなメール	50円

３階

出現	地方
スピーダー	350円
スペシャルアップ	350円
ディフェンダー	550円
プラスパワー	500円
クリティカッター	650円
エフェクトガード	700円
ヨクアタール	950円

４階

出現	地方
タウリン	9800円
ブロムヘキシン	9800円
インドメタシン	9800円
リゾチウム	9800円
マックスアップ	9800円

５階

出現	地方
わざマシン４１	3000円
わざマシン４８	3000円
わざマシン３３	3000円
わざマシン０２	2000円
わざマシン０８	1000円

６階

出現	地方
おいしいみず	200円
サイコソーダ	300円
ミックスレオ	350円

實戰相性表

自己\對方	N	火	水	冰	草	電	岩	地	鬥	蟲	毒	飛	E	G
N	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	×
火	○	△	◎	○	△	○	◎	◎	○	△	○	○	○	○
水	○	△	△	△	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	○
草	○	◎	△	◎	△	△	○	△	○	◎	◎	◎	○	○
電	○	○	○	○	○	△	○	◎	○	○	○	△	○	○
地	○	○	◎	◎	◎	×	△	○	○	○	△	○	○	○
鬥	○	○	○	○	○	○	△	○	○	△	○	◎	◎	○
蟲	○	◎	○	○	△	○	◎	△	△	○	◎	◎	○	○
毒	○	○	○	○	△	○	○	◎	△	◎	△	○	◎	○
E	○	○	○	○	○	○	○	○	△	◎	○	○	△	×
D	○	△	△	◎	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○
N飛	○	○	○	◎	△	◎	◎	×	○	△	○	○	○	×
火飛	○	△	◎	◎	▲	◎	●	×	△	▲	○	○	○	○
水飛	○	△	△	○	○	●	◎	×	△	△	○	○	○	○
水冰	○	○	△	▲	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○	○	○
水鬥	○	△	△	△	◎	◎	△	○	○	△	○	◎	◎	○
水毒	○	△	△	△	○	◎	○	◎	△	◎	△	○	◎	○
水E	○	△	△	△	◎	◎	○	○	△	◎	○	○	△	×
冰飛	○	◎	○	○	△	◎	●	×	○	△	○	○	○	○
冰E	○	◎	○	△	○	○	◎	○	○	◎	○	○	△	×
草毒	○	◎	△	◎	▲	△	○	○	△	●	○	◎	◎	○
草E	○	◎	△	◎	△	△	○	△	△	●	◎	◎	△	×
電飛	○	○	○	◎	△	○	◎	×	△	△	○	△	○	○
岩飛	△	△	◎	◎	○	◎	◎	×	○	△	△	△	○	○
岩地	△	△	●	◎	●	×	△	◎	◎	○	▲	△	○	○
岩水	△	▲	○	△	●	◎	○	◎	◎	○	△	△	○	○
蟲飛	○	◎	○	◎	▲	◎	●	×	▲	△	◎	◎	○	○
蟲草	○	●	△	◎	▲	△	◎	▲	△	◎	●	●	○	○
蟲毒	○	◎	○	◎	▲	○	◎	○	▲	◎	○	◎	◎	○
毒地	○	○	◎	○	○	×	△	◎	△	◎	▲	○	◎	○
毒飛	○	○	○	◎	▲	◎	◎	×	▲	○	△	○	◎	○
G毒	×	○	○	○	△	○	○	◎	×	○	▲	○	◎	◎
D飛	○	△	△	●	▲	○	◎	×	△	△	○	○	○	○

○△◎●▲××

POCKET MONSTER 出現表

NO	様子	NAME	TYPE	LV20内醒覚技		出現地方
010		キャタピー	虫	たいあたり(1)、いちをはく(1)	金	30番街(朝、午)、３１番街(朝、午)
					銀	不會出現
011		トランセル	虫	かたくなる(1)、かたくなる(7)	金	30番街(朝、午)、３１番街(朝、午)
					銀	不會出現
013		ビードル	虫、毒	どくばり(1)、いとをたく(7)	金	不會出現
					銀	30番街(朝、午)、３１番街(朝、午)
014		コクーン	虫、毒	かたくなる(1)、かたくなる(7)	金	不會出現
					銀	30番街(朝)、３１番街(朝)
016		ポッポ	"NORMAL,飛"	たいあたり(1)、すなかけ(5)、かぜおこし(9)、でんこうせっか(15)	金	２９番街(朝、午)、30番街(朝、午)、３１番街(朝、午)
					銀	２９番街(朝、午)、30番街(朝、午)、３１番街(朝、午)
019		コラッタ	NORMAL	たいあたり(1)、しっぽをふる(1)、でんこうせっか(7)、ひっさつまえば(13)、きあいため(20)	金	２９番街(常)、30番街(夜)、３１番街(夜)、マタツボミのとう(常)、３２番街(常)
					銀	２９番街(常)、30番街(夜)、３１番街(夜)、マタツボミのとう(常)、３２番街(朝、午)
021		オニスズメ	NORMAL、飛	つつく(1)、なきごえ(1)、にらみつける(7)、みだれづき(13)	金	３３番街(朝、午)
					銀	３３番街(朝、午)
023		アーボ	毒	まきつく(1)、にらみつける(1)、そくばり(9)、かみつく(15)	金	不會出現
					銀	３２番街(常)
027		サンド	地	ひっかく(1、)まるくなる(6)、すなかけ(11)、どくばり(17)	金	つながりのどうくつ(常)
					銀	不會出現
029		ニドラン♀	毒	なきごえ(1)、たいあたり(1)、ひっかっく(8)、にどげり(12)、どくばRI(17)	金	３５番街(常)、３６番街(常)
					銀	３５番街(常)、３６番街(常)
032		ニドラン♂	毒	にらみつける(1)、たいあたり(1)、つのでつく(8)、にどげり(12)、どくばり(17)	金	３５番街(常)、３６番街(常)
					銀	３５番街(常)、３６番街(常)
037		ロコン	火	ひのこ(1、しっぽをふる(1)、でんこうせっか(7)、ほえる(13)、あやしいひかり(19)	金	不會出現
					銀	３６番街(常)
041		ズバット	飛	きゅうけつ(1)、ちょうおんぱ(6)、かみつく(12)、あやしいひかり(19)	金	３２番街(朝、夜)
					銀	３２番街(朝、夜)
043		ナゾノクサ	草、毒	すいとる(1)、あまいかおり(7)、どくのこな(14)、しびれごな(16)、ねむりごな(18)	金	ウバメのもり(夜)
					銀	ウバメのもり(夜)
046		パラス	虫、草	ひっかく(1)、しびれごな(7)、どくのくな(13)、きゅうけつ(19)	金	ウバメのもり(常)
					銀	ウバメのもり(常)
058		ガーデー	火	かみつく(1)、ほえる(1)、ひのこ(9)、にらみつける(18)	金	３６番街(常)
					銀	不會出現
063		ケーシイ	ESP	テレポート(1)	金	３４番街(常)、３５番街(常)
					銀	３４番街(常)、３５番街(常)
069		マダツボミ	草、毒	つるのムチ(1)、せいちょう(6)、まきつく(11)、ねむりごな(15)、どくのこな(17)、しびれごな(19)	金	３１番街(常)、３２番街(常)
					銀	３１番街(常)、３２番街(常)
074		イシツブテ	岩、地	たいあたり(1)、まるくたる(6)、いわおとし(11)、マクニチュード(16)	金	つながりのどうくつ(常)
					銀	つながりのどうくつ(常)
079		ヤドン	水、ESP	のろい(1)、たいあたり(1)、なきごえ(6)、みずでっぽう(15)、ねんりき(20)	金	ヤドンのいど地下１階
					銀	ヤドンのいど地下１階
092		ゴース	"GHOST,毒"	さいみんじゅつ(1)、したでなめる(1)、うらみ(8)、くろいまなざし(13)、のろい(16)	金	マダツボミのとう(夜)
					銀	マダツボミのとう(夜)
095		イワーク	岩、地	たいあたり(1)、いやなおと(1)、しめつける(10)、いわおとし(14)	金	つながりのどうくつ(常)
					銀	つながりのどうくつ(常)
096		スリープ	ESP	はたく(1)、さいみんじゅつ(1)、かなしばり(10)、ねんりき(18)	金	３４番街(常)、３５番街(常)
					銀	３４番街(常)、３５番街(常)
132		メタモン	NORMAL	へんしん(1)	金	３４番街(常)、３５番街(常)
					銀	３４番街(常)、３５番街(常)
161		オタチ	NORMAL	たいあたり(1)、まるくなる(5)、でんこうせっか(11)、みだれひっかき(17)	金	２９番街(朝、午)
					銀	２９番街(朝、午)
163		ホーホー	"NORMAL,飛"	たいあたり(1)、なきごえ(1)、みやぶる(6)、つつく(11)、さいみんじゅつ(16)	金	２９番街(夜)、30番街(夜)、３１番街(夜)
					銀	２９番街(夜)、30番街(夜)、３１番街(夜)
165		レディバ	虫、飛	たいあたり(1)、ちょうおんぱ(8)、れんぞくパンチ(15)	金	不會出現
					銀	30番街(朝)、３１番街(朝)
167		イトマル	虫、毒	どくばり(1)、いとをたく(7)、こわいかお(6)、からみつく(11)、ナイトヘッド(17)	金	30番街(夜)、３１番街(夜)
					銀	不會出現
179		メリープ	電	たいあたり(1)、なきごえ(1)、でんきショック(9)、でんじは(16)	金	３２番街(常)
					銀	３２番街(常)
187		ハネッコ	草、飛	はねる(1)、こうごうせい(1)、しっぽをふる(5)、たいあたり(10)、どくのこな(13)、しびれごな(15)、ねむりごな(17)、やどりぎのタネ(20)	金	３２番街(朝、午)
					銀	３２番街(朝、午)
191		ヒマナッツ	草	すいとる(1)、せいちょう(4)、メガドレイン(10)、にほんばれ(19)	金	しぜんこうえん(午)
					銀	しぜんこうえん(午)
194		ウパー	水、地	みずでっぽう(1)、しっぽをふる(1)、たたきつける(11)	金	３２番街(夜)
					銀	３２番街(夜)
232		オドシシ	NORMAL	たいあたり(1)、にらみつける(8)、さいみんじゅつ(15)	金	３６番街(常)
					銀	３６番街(常)



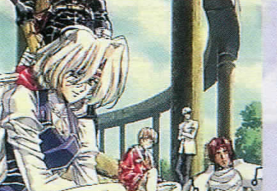
TEXT：酒井明

GROW LANSER

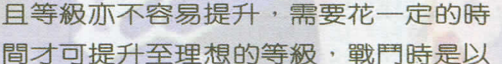


前言









《GROWLANSER》可稱得上是一隻實時戰鬥的RPG遊戲，從畫面上及感覺上有濃烈的RPG味道，雖然解迷的難道不算太高，但事情很多和流程也頗為雜，要經常穿梭於不同的城鎮來搜集情報，而且等級亦不容易提升，需要花一定的時間才可提升至理想的等級，戰鬥時是以「實時戰鬥」的形式來進行，角色的配置及攻擊方式，將會對一場戰鬥的勝敗造成重大的影響，所以戰鬥時亦有一定的戰略成份，遊戲中角色的對話是全配音的，相信對嚮往傳統RPG的玩者來說是一隻不俗的遊戲。









背景

遊戲的世界是三個王國所組成，在世界的北面是魔法及劍術優秀的「巴之丹王國」(バーンシュタイン王國)，在這裡的騎士擁有人稱「帝國騎士」的美譽，而南面的便是「零斯古王國」(ランザック王國)，在這裡由於「古羅斯」(魔法能量的名稱)希薄的關係，所以他們的法術並不發達，但是他們的戰士卻是三國中之冠，在北面的便是「羅拉地亞王國」(ローランディア王國)，「羅拉地亞王國」與鄰國「巴之丹王國」聯手健造了一所魔法學園，雖然擁有魔法學園，但「羅拉地亞王國」也只能使用一些簡單的魔法。

故事

主角是居住在「羅拉地亞王國」內的「王都露沙莉亞」，在主角幼小時，一位宮廷魔術師「沙多娜」(サンドラ)收養了他，並且占卜到他有拯救世界或令世界滅亡的巨大力量，由於這樣，所以宮廷魔術師沙多娜一直都不讓主角踏出「王都露沙莉亞」一步，直至主角到了十七歲沙多娜才給他離開「王都露沙莉亞」出外見識外面的世界，而主角的旅程也就此開始。

戰鬥系統及基本技巧



戰鬥系統是以實時SLG形式進行，戰鬥時角色可在指定的區域內自由行走，而角色與敵人也會受到時間棒所限制，當角色行動後，便要等待至時間棒完全被扣除後才可進行第二次行動，而在時間棒扣除的途中，玩者只需連續按△按鈕，便能開啟指令畫面，即時改變角色的指令，而指令畫面的指令便包括有：攻擊「ATTACT」、護衛「GUARD TO~」、唸魔法「SPELL」、使用道具「ITEM」、作戰計畫(主角專用指令)「FIGHT PLAN」、自動(主角的同伴使用)「AUTO」、移動「MOVE」、防禦「DEFENSE」和狀態「STATUS」，要特別注意的便是「FIGHT PLAN」，FIGHT PLAN是設定同伴的作戰方式和排列，完成FIGHT PLAN後，除了主角之外，其他角色只要選擇「AUTO」，他們便會依著玩者所設定的FIGHT PLAN來戰鬥，對於人物的特性也會對戰鬥的成敗造成一定的影響，有些角色有利於前線，而有一些利於後方輔助，所以隊形對戰鬥來說也是十分重要的。



人物介紹

主角

年齡：17
HEIGHT：172cm

一位被人遺棄的孤兒，得到「王都露沙莉亞」的一位宮廷魔術師「沙多娜」所收養，並且卜占到他有破壞世界或拯救世界的力量，所以「沙多娜」一直都不容許主角離開王都半步，直到十七歲，沙多娜才初次容許主角離開王都露沙莉亞，主角與小妖精迪比便開始了他們的新旅程。



薩路斯(ゼノス)

年齡：25
高度：187cm
喜歡的東西：妹妹
不喜歡的東西：令他妹妹受到傷害的東西
特技：劍術、求生技能和烹飪

出身於「羅拉地亞王國」的青年薩路斯，被稱為「古拉斯奴」的第一手臂，他對今年的鬥技大會期望很大，薩路斯現在是依靠著顧傭兵的薪金來撫養他的妹妹及維持生計。



迪比(ティピ)

年齡：2WEEK
高度：16.4cm
胸部：8.2
腰部：5.0
臀部：8.1
喜歡的東西：吃東西
不喜歡的東西：沒有東西做
特技：迪比飛腳

廷魔術師「沙多娜」所製造出來的妖精型小生物，的性格活潑開朗，而且感情豐富，迪比責任感強，與主角一起離開「王都露沙莉亞」的她，如果見到主角有什麼不軌企圖，便會給予主角她的必殺技迪比飛腳。

卡蓮(カレン)

年齡：20　高度：165cm
胸部：91　腰部：55
臀部：85
喜歡的東西：母親的遺物洋娃娃
不喜歡的東西：爭執
特技：草藥的知識

薩路斯的妹妹，對藥草的知識十分豐富，她的性格清晰，在故事途中，卡蓮會受到一群山賊所襲擊，幸好得到主角的幫助，才沒有被山賊所虜去，而主角亦就此認識了薩路斯和卡蓮兩兄妹。

露沙(ルイセ)

年齡：14　高度：154cm
胸部：81　腰部：53
臀部：80
喜歡的東西：小飾物
不喜歡的東西：幽靈
特技：魔法、造糖果

露沙是主角的妹妹，也是廷魔術師「沙多娜」所誕下的親生女兒，性格內向，在露沙心裡一直希望主角是她的親生哥哥，她是魔法學園的畢業生，與一般人不同的地方是她擁有強大的魔法操控能力。



美莎(ミーシャ)

年齡：15　高度：157cm
胸部：89　腰部：55
臀部：82　喜歡的東西：花
不喜歡的東西：閱讀及烹飪
特技：妄想、關於花的知識、編織

美莎與露沙同樣是魔法學院的學生，她讀書的天份並不高，而且有妄想症，但擁有一定的魔法技能，當她初次見到主角時，對主角存有極大好感，美莎在遊戲途中將會成為主角的同伴。

偉利士(ウォレス)

年齡：36　高度：194cm
喜歡的東西：同伴
不喜歡的東西：以前的慘痛記憶
特技：劍術、戰術知識、擁有敏銳的嗅覺和聽覺

為了搜尋二十年前在水晶礦山事件後不知所蹤的團長之顧傭兵偉利士，在兩年前受到兩名不名來歷的兵士所襲擊，而被割盲了雙眼，幸好得到廷魔術師「沙多娜」的魔法眼，才可重見光明，在故事中偉利士會加入主角成為主角的同伴。

安理奧斯特(アリオスト)

年齡：25
高度：182cm
喜歡的東西：研究
不喜歡的東西：蛇
特技：魔導機械技術、飛行裝置的研究和農學

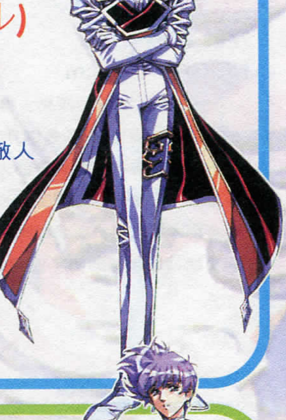
安理奧斯特是在魔法學園中，最年輕得到自己研究室的人，為了找尋自己的母親，安理奧斯特便致力研究飛行裝置，在遊戲中安理奧斯特會協助並加入主角，當完成任務後他會再次離隊。

斯利亞(ジュリアン)

年齡：17
高度：173cm
喜歡的東西：無
不喜歡的東西：不道義的手斷、甜的東西
特技：劍術

是有名劍術家的兒子，受到父親的悉心教育，所以他的劍術十分高超，斯利亞由於找尋不到練劍的目的和意義，所以便離開了家園，途中主角遇到斯利亞，並且見到斯利亞拋棄了劍，而作出了第一次對話。

安尼斯多 拉露(アーネスト　ライエル)



年齡：21
高度：187cm
喜歡的東西：君主
不喜歡的東西：對君主有威脅的敵人
特技：劍術、指揮能力

與「奧斯卡 尼偉士」同樣是士官學校出生的騎士，性格嚴肅而冷莫，經常都目無表情，但卻對君主忠心耿耿，如君主受到什麼威脅，安尼斯多 拉露必會全力抗敵，他是名付其實的「帝國騎士」。

奧理安多(エリオット)

年齡：14
高度：165cm
喜歡的東西：甜的東西
不喜歡的東西：狗
特技：禮儀作法

十四歲的奧理安多要到「羅拉地亞王國」走一躺，在途中受到盜賊團所襲擊，幸好得到主角們的協助才得以平安，其後主角們在武鬥大會中取勝後，在頒獎典禮中遇到一個與奧理安多十分相似的人，究竟他是否奧理安多呢？

奧斯卡 尼偉士(オスカー　リーヴス)



年齡：21
高度：175cm
喜歡的東西：與朋友一起渡過時間
不喜歡的東西：無
特技：劍術、指揮能力

「奧斯卡 尼偉士」是「安尼斯多 拉露的」好友，他們同樣是士官學校出生的「帝國騎士」，「奧斯卡 尼偉士」的性格開朗，十分信賴自己的部下，與「安尼斯多 拉露」的性格十分不同。

光與暗的少年

有一對情侶，男的是一個顧傭兵，女的名叫「詩娜」(シエラ)，他們正在山崖上觀看夜境，在這麼浪漫的情況下，男的拿了一隻指環出來，並且向女方求婚，他們有情人終成眷屬，看來十分溫馨哩！突然聽到有人叫喚「哥哥！哥哥！」，原來這只是一個夢境來，剛起床的主角見到妹妹「露沙」(ルイセ)和一隻妖精一起，什麼！妖精？主角摸不著頭顱地來到了客廳，見到母親廷魔術師「沙多娜」，才得知原來這隻妖精是「沙多娜」所製造出來的，這隻妖精名叫迪比(ティピ)，他們互相自我介紹後，宮廷魔術師「沙多娜」便嚴肅地對主角說了一番說話，在主角幼小時，沙多娜收養他，並且占卜到主角有被懷世界的暗或拯救世界的光之強大力量，所以她一直都不讓主角離開「王都露沙莉亞」一步，而現在主角已經十七歲了，也是時候給主角到外面的世界闖一闖，所以「沙多娜」決定讓主角與迪比離開「王都露沙莉亞」尋找屬於自己的人生方向，在離開王都之前，沙多娜給了主角七十五元，叫主角首先到街外購買一些用品，然後才回家安排行程。

男
もし‥‥もしよかったら、俺と‥‥結婚して欲しい。

ルイセ
詳しいことは下で教えてあげるから、
早く降りてきてね。
久しぶりにお母さんが帰ってきてるんだよ！



GPM
どうしますか？
・ティピを無視する
・面白い奴だと言う
・口の悪い奴だと言う



命運的一天

在購買途中，主角遇到了不少事情，首先主角在街上遇到了一群小孩，小孩與主角玩了一個猜次序遊戲，雖然看得主角眼花撩亂，但終於也順利把次序猜了出來，小孩們便立即提意玩捉迷藏遊戲，眨眼間成群小孩都跑得逃去無蹤，主角在城的西面(左手面)找到了三位小孩，一位躲在王宮大門守衛後面，而其餘兩位即躲在樹後和屋後，找到三個小孩，在城的右下方見到第四個小孩，這位小孩跑得十分快，跟本是追不到他的，所以主角便躲在情侶的後方，當情侶分開時便立即從中間插入把小孩找住，找到了小孩後，在同一的街道上見到一位看守著酒店大門的婦人，婦人因為有約會，所以希望主角能替她看守著酒店大門，看守的過程中主角與迪比談起了一些自己對某些事情的看法，突然有兩名大漢來到酒店門前！他們要主角拿酒店的帳薄出來，由於他們不懷好意，迪比看不過眼，所以便給予他們一個必殺技「迪比飛腳」把他們趕走了，等到婦人回來後，主角們便向左上方繼續行程，遇到了兩位男仕在爭執，原來他們是為了具道屋的女仕而爭執，主角上前和他們談了一會，可是卻對他們幫助不大，而在具道屋的旁邊見到了一位受了腳傷的女仕，樂意幫助別人的主角，便扶著女仕上樓梯，以及帶了她到武器屋購買武器，當女仕購物後，主角便協助她拿著武器返回家中，女仕為了答謝主角，所以便送了一枝回復藥給他，繼續向東面行走(右手面)到了東城門，在這裡有一位飢餓的老伯，主角見到他便給了他十塊錢，然後便向城的西南面行走，途中遇到有一位女仕和老伯正在談話，這位女仕原來就是LLM魔法教室講師，並且測試了主角的常識，主角很容易便把所有問題答完了，(答案一是3ローザリア、二是3宮庭魔術師、三是1〇按鈕、四是3口按鈕、五是4×按鈕、六是3グローシュ、七是1魔力エネルギー和八是2グローシュを集める裝置)答完了問題後，他們便往北方行(上方)，在這裡主角找到了一所隱閉道具屋，而這也是一位路人正希望尋找的地方，所以主角便帶了他到這處，突然發覺在王都內的街道上，見到有很多水渠蓋，在上面可得到一些字條，把所有字條收集及整理後，便發覺到這是一些指示，在王都的南方(下方)有一扇水閘，打開水閘便能通往一間商店的後門，後門有一條小巷，在小巷末的樹下埋藏著一個寶箱，只要按對了寶箱的密碼，便能取得道具ダンディブツク，取得道具後，主角便在街上購買了一把青銅之劍、一件衣服(クロース、一個頭帶(バンダナ)和一塊消毒草便回家了。











注意事項

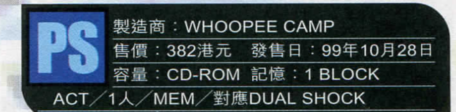
在購物的過程中，玩者所購買的物品、與其他人的對答和對事情的處理，都會直接影響主角在升級時，能力值的比率和心理成長，對主角邁向光明或黑暗的道路踏上了重要的第一步，所以玩者在購物時便要加倍小心了，好像猜次序會提升智力INT和捉迷藏會提升移動速度MV值等，而影響得能力值最多的便是在看守酒店大門時與迪比的對答了。




TEXT：與魔豬決戰第二次的福田

東巴！the WILD ADVENTURES
攻略完了 無事歸還





上期提要

話說東巴在豬族族長的協助下，將小丑樫木像破壞露出通往水之神殿的通道，兼且取得「大地」魔豬的封印袋…

打開水門

甫一進入水之神殿，就發現眼前水流急勁，若不小心掉下就會當作浸溺扣去體力，所以要一邊跳躍一邊小心翼翼地前進。在入口頂部有一間水晶技師的房間，他說可以替東巴打製水晶物品，但現時尚未有用。由於不懂游泳的關係，現在最好穿着飛鼠之服來移動，以取得前方的圓形齒輪（まるがたのハグルマ）來開啟水門用。但是到底水門在哪兒呢？原來當不斷向前移動就會找到一名頗苦惱的男子，只要將圓形齒輪交給他就可打開水門解決事件「打開水門」（水門を開けろ！），從而打通了旁邊的門口。順帶一提，在這區域內是有不少懸浮在半空中的綠色怪物，一般武器無法擊殺之，唯有使用鐵鏈標刺破它們，成功後就會出現一個踏台。





救助美人魚

當走入水門開關旁邊的貯水室，東巴發現一條被囚禁着的美人魚，說解救她的方法是需要找一塊水晶板來堵塞盛着她大水瓶的洞口。至於找尋水晶的方法，就是打倒貯水室右側的大怪蟹，只要跳到其背部再加以投擲，兩次便可KO牠拾取水晶（即是牠的爪）。接着返回入口頂部的水晶技師房間，把水晶交給他再稍等一會就能取得水晶板（クリスタルのいた），並引發事件「封住洞口的水晶板」。然後回到美人魚的貯水室，將水晶板封住洞口及踏着水泵讓水灌入瓶內解決事件，除同時通過事件「貯水器中的人魚」（貯水器の中の人魚）外她更會將游泳技術賦予給豬族服裝，變成可游泳的豬族服裝（およげるブタのふく）。由這時起，只要東巴是穿着這件新衫，就能夠在水中自由暢泳。

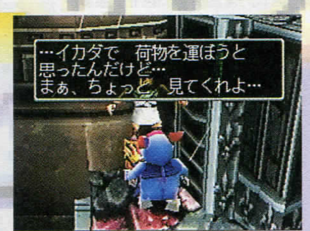


肚子空空的旅客

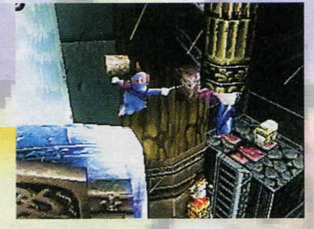


在水晶技師房間的上層有一個入口，裏面有個餓了很久的旅行者，只要把預先在炭坑都市煮好的牛扒餐（ステーキサンド）給他吃，就能通過事件「肚餓的旅客」（空腹の旅人）。接着他說不記得哪裏遺留下背囊，其實背囊就是藏在需經由神聖之木才可到達的特別地方，只要把聖水淋向神聖之木使其變回原狀（註：需先將聖像放到水之神殿右側的神聖水泉底部以壓着泵水掣，接着再用木桶盛起聖水），神聖之木就會伸延上天去。這時要利用飛鼠之服的神奇滑翔功能，一直向右飛到盡頭再掉進山洞內就能取背囊，最後把背囊交回該旅行者便能通過事件「遺失了的背囊」（忘られたリュック）。

白色鎖匙開寶箱



由於水之神殿外層已了無新意，還是及早往內層進發吧，方法是經由肚餓旅客房間或是從外層的樓梯爬過去。一直保持向右行，東巴會發現一名被困的男子，他說沿河的白色踏台擋着他去路無法離開，結果東巴一記攻擊上方的機關就能令白色踏台降下，完成事件「令白色踏台下沉」（白い足場を沈めよう！），最後獲得寶箱內的白色鎖匙作為報酬。因為白色鎖匙是最後一條鎖匙，故此玩者可返回之前的區域打開各個寶箱。



沉睡中的大魚

在內層不斷向前行，最終都能找到一條體積龐大的大魚，可是不知為何牠竟然動也不動，這時美人魚游來告知原來大魚正在沉睡，需要借助豎琴之力來喚醒牠。不過，美人魚的豎琴現在卻不知所縱，需要到神殿的各處去找回合共4個部件：豎琴右側、豎琴左側、高音真珠、低音真珠，至於實際的位置則是在迷你神殿附近的藍色寶箱、貯水室的左側水裏、白色踏台機關側的白色寶箱與及掉下來的瀑布。當一齊找回時便可再次到大魚那兒，將各個部件交給美人魚後她便會替東巴即席演奏一曲，令大魚醒來的同時通過了事件「沉睡中的巨大魚醒覺起來」（眠った巨大魚を起こせ！），最後大魚向上游走（盧山×龍覇？！）使隱藏着的大神殿重現起來。



首次和魔豬決戰

就在進入大神殿之前，不妨先到水之神殿的其他地方逛逛。在外層的右側畫面有一個男子，他說只要集齊4個齒輪就能啟動縮形隧道，這時東巴可到天之大瀑布、頂上牧場、馬戲團之村和水之神殿收集回全部4個齒輪，將它們交給那男子就能令縮形隧道出現，藉此把東巴縮小以便進入老鼠洞或迷你神殿。

若進入瀑布頂的隱藏入口，就可從窗戶望見天之大瀑布那邊，解決事件「瀑布的對面」(滝のむこうがわ)，與此同時在房內找到了通往和冰之魔豬決戰的場地。假如跳進那扇有豬鼻的門內就會強制展開戰鬥，首名對手是擅用冰系攻擊的冰之魔豬，牠主要會向東巴施放雪球攻擊，最好取得有利位置等待牠出現在附近，然後爬到其背部將之投向封印袋，重覆投擲3次便能取得勝利。到底怎樣才能較有效地把魔豬投進袋裏去？其實只要看準封印袋的上下移動軌跡，再於跳起後馬上向前投擲便成。戰勝後不但能通過事件「封印！『冰』之魔豬」，更能取得冰魔豬的袍，穿上後只要按住↓＋○便可令畫面上的敵人全數變成冰糖果，同時令古扎拉牧場的冰雪馬上溶解。



神秘反射器



說回大神殿那邊廂，當進入神殿後在左邊有人告訴東巴有關石台上可卡鳥巨蛋的事，只要將巨蛋打破就會發現藏在蛋裏面的神秘反射器。那人續道需要兩個反射器才可令中央的大門打開，可惜載着另一個反射器的蛋早已被可卡鳥帶走，這時東巴回想起曾經在頂上牧場右邊取得神秘反射器，於是連忙放到石台上，使這兩個反射器發出神秘光線打開了石門，通過事件「尋找另一個反射器」(もう一つの反射器を探せ！)；最後在石門內取得水之魔豬的封印袋。



挑戰其餘4名魔豬

從大神殿左邊的出口離開，馬上便可返回天之大瀑布區域，只要從連續木桶踏台向左攀，向左一跳就能進入水之魔豬的舞台。基本上戰鬥和之前的大同小異，但由於四面環水所以最好先穿上豬族服裝，以免不慎摔送水裏死掉，而當把魔豬投進封印袋裏合共3次就算勝出；注意在第2次成功時部份版圖是會被瀑布所吞掉的。補充一點，就是在戰勝後便能獲得該匹魔豬的對應魔法袍，像水之魔豬就是水魔豬的袍，如此類推。至於其餘3扇魔豬門的位置，分別是位於管道地帶底部暗處、放牧地內層左側半空與及當古連之森需要游泳才能進入的秘道。

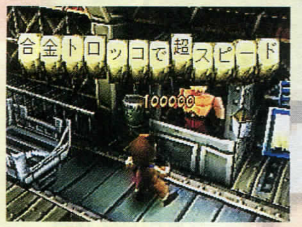




駕駛礦坑車



如果先前經已在炭坑都市內取得駕駛執照，就可以在管道地帶的礦坑車場一嘗駕車滋味。玩法方面相當簡單，東巴需要帶同一個載滿水泥的木桶出發，只要在限定時間內完成整條軌道便算成功，途中會出現不少可導致反車的急彎，需要看準時間按左右調節身體位置來作平衡，或者按掣煞車來減慢速度。成功通過第一關可完成事件「急速！礦坑車」(急げ！トロッコ)，接着若已將輕合金提煉成功就能進行第二輪競賽，這時車身因為較輕的關係所以速度更快，相對地難度亦更高，只要將它再次完成就可達成事件「合金礦坑車超高速」(合金トロッコで超スピード)，並取得超秘寶黃金太陽。



將體力上限提升

在炭坑都市內的某間屋內，東巴發現餓過飢的猴子辛達，只要將很久以前取得的香蕉放到燃燒機內，就能變成燒香蕉(サンタのやきバナナ)，再把它餵給辛達吃便完成了事件「肚餓的辛達」(はらぺこサンタ)。接着到頂上牧場的道具房間去，東巴找到全身痕癢不堪的辛達，唯一能夠幫到牠的是對其使用止癢藥(かゆみどめ)，成功後可通過事件「發癢辛達」(むずむずサンタ)。最後在當古連之森內部樓梯底的洞內找到被植物捲着的辛達，只要先前完成了「食葉的巨大毛蟲」這個事件，東巴就可行到該毛蟲的位置去，好讓毛蟲將辛達身上的植物吃掉通過「結草蟲辛達」(みのむしサンタ)，為表答謝辛達於是將東巴的總體力上限由8格增至16格，但當然要取得足夠數量的紅心瓶來提升HP上限吧。







不思議果實

雖然東巴可利用哭笑之森內的果實來轉換哭笑狀態，但始終都是有點不方便的，因此最好還是取得自行決定哭笑形態的不思議果實，與及解除此狀態回復原狀的認真果實。首先要解決藏身在當古連之森的炎之魔豬，令管道地帶的熔岩消失掉，接着在當古連之森取得大笑果實，並經石門進入連接各區域的地下坑道，再從鐵鏈爬回管道地帶進入礦坑車場的笑面門，進內便可取得不思議果實。至於認真果實就更簡單，只要在這時經由地下坑道前往頂上牧場，就可在道具房間附近內層的哭面門內取得。

最後魔豬

只要將全部5頭魔豬封印，最後一頭魔豬就會告訴東巴是牠將Pansy捉住的，並且叫東巴到地底去找牠。思前想後下，遊戲中唯一一個地底區域就是在管道地帶下方的地下坑道裏，若從連接熱泉水之吊橋的右邊鐵鏈向下爬，就能找到一直幫助東巴的老伯，他把封印最後魔豬用的袋子交出，說最後魔豬就是藏身在右邊的房間內。就在進入右邊房間之際，最後魔豬以魔法將時間停止下來，唯一解救方法便是破壞藏在世界各地的5個魔豬版塊，首先是眼前的炎之魔豬版塊，只要穿上炎之魔豬袍再按↓＋○來發動魔法，就能將這版塊破壞。至於其餘4個版塊的位置，分別是在頂上牧場、哭笑之森、馬戲團之村和水之神殿(需經由地下坑道前往)，全部都要利用對應魔法來對付之。













終極之戰



破壞全部5個版塊後，東巴便可返回地下坑道和最後魔豬決一死戰，戰鬥方式和以往的完全一樣，分別在於需要將最後魔豬投進封印袋合共5次才能取勝，隨後東巴亦能順利救回女朋友Pansy，至於結局畫面則留待你們自己去細看好了。



THE END

撰文：南風•濁

魔劍X -MAKEN X-

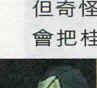
怪物變武器！越變越鋒利！

《魔劍X》是ATLUS繼「女神系列」後的最新作品，遊戲模式大致上和《暗殺希特拉》、《DOOM》等主觀視點一樣，而整個故事都存在著相當多的分歧令人很難搵齊所有角色，所以今期書筆者只會講講頭十關的政略，至於最後幾關和怎樣用齊所有角色就要留待下期再講。現在先介紹一下關於《魔劍X》的基本事項和故事，免得玩家們拿上手時無所適從。不過筆者再次聲明，玩這類主觀視點遊戲少不免會有點頭暈，當然，玩慣《DOOM》的朋友就沒問題了。

DC
製造商：ATLUS
發售日期：發售中
售價：6800日圓　容量：GD-ROM
AVG／MEM

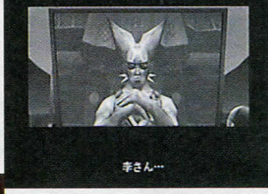
魔劍之誕生！

這是個未來的世界，由於歐洲聯盟國國力相當衰弱，因此世界上就只有中國和美國抗衡。這時，在專門研究生物精神及思想的「金澤綜合研究所」內竟然成功造出了一把名叫「魔劍」的武器，它能夠完全控制握劍者的思想和行動！更會隨著使用者本身用開的武器而變形！但要使用這把「魔劍」就必須由所謂「封劍士」握著才行，因為他們的遺傳因子與一般人不同。此刻一直在「金澤綜合研究所」中待命的其中一位封劍士「李飛爪」(リーフエイチヤオ)正準備拿起「魔劍」，這時在研究所內的還有女主角「相模桂」(サガミケン)、她父親兼所長「相模廣光」、一眾研究人員以及桂的好友「山城弘」(コウ)，大家都滿心歡喜之際突然殺出一個貌似喪屍的怪物，這傢伙必定是與封劍士敵對的「三業社」手下，他不但打暈了所長，更用藏在舌頭的飛標攻擊阿桂！就在這電光火石之際李飛爪為了保護桂而受傷垂死，此時他對阿桂說：「為了自古以來的『血之諾言』，就請妳握劍吧……」眼看著飛爪為自己犧牲，盛怒得近乎失控的桂毅然拿起「魔劍」還擊！但奇怪的是這把能操縱人思想的劍理應會把桂控制著，如今只見她控制著「魔劍」！把敵人擊退後，她的精神更與劍融合起來，但反過來說即是阿桂的，精神被困在「魔劍」內！更糟的是剛才三業社的餘黨把所長捉走了。這時封劍士長老「李護手」(リーシイヨウ)在研究所的螢光幕上出現，並說只有「魔劍」能抗衡破壞世界的黑暗勢力所以要盡快追捕三業社的餘黨，繼而再去香港與飛爪的妹妹「飛扇」會合。但阿桂還在劍內又怎能去？若強行把她的精神抽出的話會相當危險，此時在「魔劍」內的桂知道自己父親被人捉去，決定暫時不顧自身安全失去追擊三業社。如此這般，桂要利用「魔劍」之力把剛才的喪屍吸收並借用他的身體，另外大長老經已為她準備了飛機，就這樣阿桂的命運正式開始。











由世界地圖去到渺小街道

原則上，玩家會先在世界地圖上選擇目的地然後才開始進入戰鬥環境，此外在地圖畫面中你可以調查各個名詞的意思、人物介紹以及換人，若要換人的話你必須吸收多過一個人以上才有得換，這些人可以是封劍士又可以是敵方大佬，而且你一定要先選擇該角色的所在地，當然只是「選」，玩家是無須真的打多次那關。此外，每個人都有不同LEVEL，玩家的LEVEL要與你想吸的人同級才可成事。不過請勿誤會，筆者所說的LEVEL並非指人物本身，而是畫面右上方顯示的「BANK」，這個所謂「BANK」是完全與你用緊的角色LEVEL無關，只要玩家在每關也打多點怪物就自然有得接。因此可以不用擔心「吸人」的事。



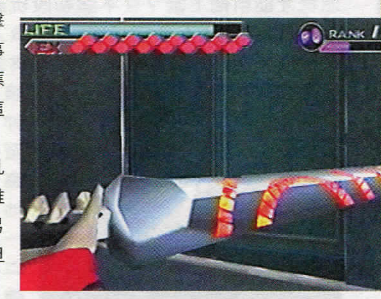


第一關——在研究所內大混戰！（金澤研究所）



上文已提過，飛爪為了救阿桂而慘死，因此她拿起「魔劍」向入侵研究所的敵人還擊！這其實就是第一關，背景當然是「金澤研究所」，由於此關完全冇難度所以筆者多講些基本操作吧。原則上這關跟本沒有關內分支路（所謂關內就是ACTION部份的路徑，而關外則是AVG部份的對答），但沿途有一些地方是要按機關才過到，有「黃色三角」指著的地方正是機關制，你只要走埋去揮劍（按X制）就得。另外，遇上敵人時可以先按A制「鎖定」他再打，這樣你就能永遠也面向著他來攻擊（即以他為中心），「鎖定」敵人還可以看清楚他尚有多少能源。當敵人向你攻擊時把十字制拉向「後方」就能擋住了，此時如果你立即反擊的話攻擊力會大增！事實上玩家亦應該習慣一下這種作戰方式，只懂見人就亂斬的話女很難玩得遠。另外，按實「X」制再放會有大攻擊但別抱太大期望。





常見物品說明



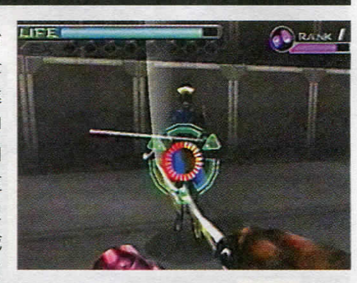
打死敵人後會有一個球體（IMAGE）飛出來，這是用來加右上角所顯示的BANK數，BANK數高你就可以吸些勁人用，所以必須不斷打人儲IMAGE。在遊戲中很常見到有十字圖案的物品，這其實是回復能源用的，燈色的回復得小，綠色回復得多而七彩的更能完全回復！最後就是「X」字，接了它攻擊力會暫時加強。



本關大佬、關外分支點與可吸之人



所有大佬都稱為「八卦」，而這關可吸之人就是舌頭有飛標的「喪屍」阿多里（アンドレイ）！打法好簡單，一係你就把他「鎖定」後不停跳去他背面狂斬，另外又可以等他打完你之後立即還擊，這樣殺傷力會特大。但要記住不可離他太遠，否則他就會放飛標，凡是投擲的武器都有得擋，最多亦只能把它打回頭。至於關外分支點就是大長老問你去唔去追捕「三業社」的同黨，不過無論你答YES或NO結果都係一樣（即上飛機追擊），所以其實不能說是分支。



第二關——飛機上的埋伏！（リンカードン）



你座的飛機突然被「三業社」的人入侵！身邊的靚女空姐原來也是敵人。這關和上一關一樣沒有分支，玩家只要由機頭打到機尾座小形飛機脫出就得，你的身份是桂但所用的人物是「喪屍」阿多里，他的大攻擊是放飛標而且能一擊必殺（對卒仔而言）。當你去到機尾時會有個貨倉，這裡有個機關制要開動，之後上方的兩個木箱會開始移動，這時你只要企上去木箱上就可到達貨倉出口。不過立即就會遇上靚女空姐和一大班卒仔，幸好這關沒有大佬打，你只須把眼前的敵人全滅就可以過關。但別因為敵人是靚女就打唔落手。



本關可吸之人及關外分支



在機尾座細飛機脫出之前其實會遇到一個像是受了傷的人，他身穿橙色衫，當你走近時會出現一個「可吸收」的浮標，但因為他其貌不揚所以筆者沒有吸他！另外，打完這關之後會有段研究人員與山城宏的對話，內容大概是說研究所其實是以「研究醫學」為名發展能夠「破壞精神」的武器「魔劍」，而桂之所以沒被「魔劍」支配是因為她體內有種叫「D遺傳因子」，這因子能反過來控制「魔劍」。另一方面，桂座的細飛機不能順利降落在香港而去了泰吉！



第三關——意外降落泰吉！（タージマハル）

相信這關絕對需要動下腦筋兼且要有耐性才可以過到，首先你會見到一些「肥肥矮矮」手拿巨盾的敵人，而對付這類敵人的做法並非殺死他們而是設法引他們跌落正方形的魔法陣中，但怎樣才能引他上當？在本關初段玩家大可站在魔法陣上（當然你是不會受影響）再把敵人「鎖定」，當那些肥仔走過來想攻擊時你就立即跳去他背後狂砍！



這樣他自然會被你迫落魔法陣。至於本關尾段就麻煩了點，整個地形共分兩層，一樓有魔法陣而二樓就有許多洞，由於一樓的魔法陣全都設在石台上而敵人又不懂跳，所以你要先引敵人上二樓令他們從二樓的洞跌下一樓的魔法陣！在泰吉這關會有關內分支，當你去到關尾的出口時，轉左就是過關而轉右就會看到一度門，此門是由一部「身份確認機」所控制，用阿多里是不能通過的，玩家要去香港吸飛爪之妹飛扇再回到泰吉才可進入，但由於桂很擔心父親所以她會叫你先去莫斯科。（當然這只是筆者所玩的情節）



本關大佬、關外分支與可吸之人



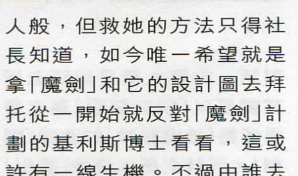
剛才經已說過如果你用阿多里的話是入不到那度門，這樣就等於冇大佬打，因為泰吉大佬「沙渣」（シヤージヤ）正是身處門後！他是八卦的其中一人，想吸他起碼要有BANK 3至得。沙渣有六隻手所以斬人斬得好快！大攻擊是放兩個光圈出來，雖然他明顯強勁過阿多里但其實打他的方法是大同小異，只要經常跳去他背面狂斬就掂！而且在房內有好多回復物品接。老實說，根本冇可能打唔贏。不過講到底你始終都係要去莫斯科先，跟著才去香港吸李飛扇。

第四關——冰天雪地的莫斯科！（モスクワー）

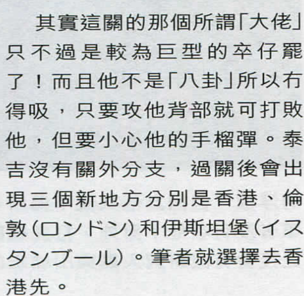


一抵達莫斯科就會遇上最強之封劍士卡迪（カデイ），用不同人與他說話是會另他有不同對答的。筆者當時是用阿多里，他首先會向桂問好繼而帶她入房見父親，這時又會提一提研究所那班人，內容是說阿桂的精神開始被「魔劍」溶食！再過不久桂就會好似植物人般，但救她的方法只得社長知道，如今唯一希望就是拿「魔劍」和它的設計圖去拜托從一開始就反對「魔劍」計劃的基利斯博士看看，這或許有一線生機。不過由誰去通知身在莫斯科的桂呢？現在歐洲正流行著一種類似「黑死病」的疫症，去會好危險！結果山城宏自告奮勇，問題暫時解決。回看阿桂，她父親的肉身雖然冇穿冇爛但卡迪說當他救回社長時，社長的精神經已完全被三業社首腦「天尊流星」所吸去！要打敗他才能取回其父的意識。如此這般，阿桂走出屋外向莫斯科的敵人進發！開始時你前面會有篤車，把車上敵人幹掉後就可以跳上去，這時轉向左邊自然能看到去路。在跟著的轉角位有「飛機炸彈」，但之後的敵人根本完全不需要打！你只要盡快跳上面前的木箱就得。之後你會看見一部貨櫃車而車身寫著「九天雜技團」，其實車內有去路但你首先要走到車的右邊按機關去路才會出現。這已是尾段了，走進車內不久就要打大佬。

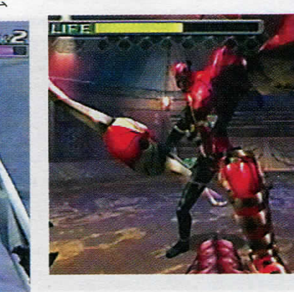








本關大佬、關外分支與可吸之人



其實這關的那個所謂「大佬」只不過是較為巨型的卒仔罷了！而且他不是「八卦」所以冇得吸，只要攻他背部就可打敗他，但要小心他的手榴彈。泰吉沒有關外分支，過關後會出現三個新地方分別是香港、倫敦（ロンドン）和伊斯坦堡（イスタンブール）。筆者就選擇去香港先。

第五關——香港人唔一定鍾意溜冰！



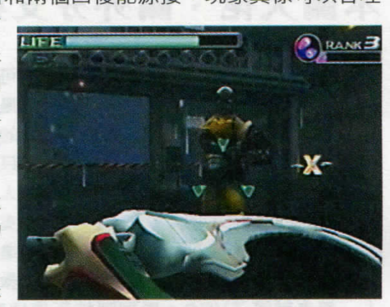
到香港的主要目的是要吸李飛爪之妹李飛扇沒錯，但第一眼見到的名字竟是「謝瑞X」！初時還以為是「裕X」。而街道上的敵人幾乎全部都是些穿著溜冰鞋的紅衣傢伙，點解日本會認為香港有好多人溜冰？唔知，但我可以話你聽打那些「溜冰仔」最好就係離遠射佢，用阿多里的「舌標」大可以一擊即殺！入到建築物內有些地方會很黑，不過只要按下機關就會著燈，如無意外你會很快去到一個大堂兼且被人「落閘放狗」，幸好那班全是酒囊飯袋可以輕易解決。這個大堂共有兩個出口分別是朱雀和白虎，去白虎那邊有能源回復接，而去朱雀那邊就當然會找到飛扇啦！你可以選擇吸或者唔吸但筆者要事先講明，玩《魔劍X》想玩得輕鬆點就最好經常KEEP住換些BANK數較自己高的人，這樣你每次所打的大佬都只會是高你一級左右，否則以後真係有排你受！筆者吸了她就立即跑回大堂，在右邊有些木箱，只要跳上箱子上就會看見去路，接著你要從破了的窗子(最左邊)跳出就能順利去到關尾。





本關大佬、關外分支與可吸之人

又是沒有大佬的一關！只有一大堆卒仔出擊實在太易對付了！而且還有加強攻擊力的物品「X」和兩個回復能源接，玩家真係可以合埋對眼休息一陣。至於此關可以吸邊個就當然係飛扇小妹啦！但其實只係個見習封劍士級數亦只是BANK 2，不過唔緊要，因為你有飛扇就可以立即去泰吉打八卦沙渣，用BANK 2打BANK 3不會太困難，這就是剛才我所說的事例。香港並冇關外分支，筆者回泰吉拿了沙渣後就去了伊斯坦堡。



第六關——又話係伊斯坦堡點解完全唔「EASY」！

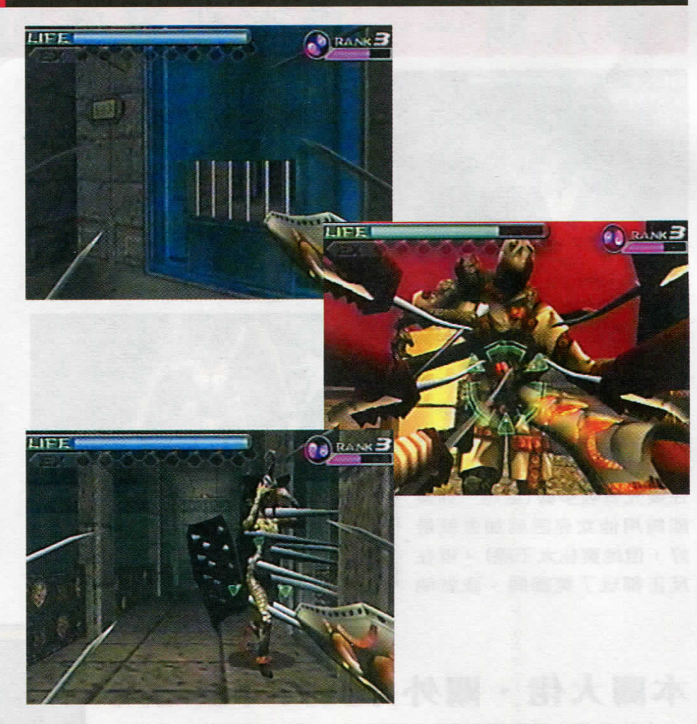


在這關的敵人主要有三類；一是蜘蛛，二是巨人，三是棺木女妖。對付蜘蛛要夠快，一「鎖定」就要即斬！而打巨人最好先拉後擋住他極具殺傷力的攻擊再反擊，但要留意他的攻擊是否真正結束，有時他會來一下回馬刀陰你！女妖外貌最恐怖但同時亦最易打，你面向她時她會變成棺材不動而且刀槍不入，所以玩家要背著她待她走近時從她側面斬埋去！記著千萬不可由正面攻擊，因為你的劍不及她身上的刺長。好了，現在可以講地形。開始時左邊有樓梯上但只是拿物品而已，右邊的門才是正路，當然要入去就得先按機關。順利進入這度門後可以見到條路有得直行和轉左，你要先轉左，



這樣就可以到地下一樓開啟動電梯制，之後就回到剛才的分支點繼續直行，打完兩個女妖後很快就會見到電梯口，這時只要跳上電梯頂就能順利地去到二樓。這關的尾段有個人要救但用沙渣是辦不到的，你只能記住他被困在「503」號房，回頭再用新的封劍士救他。

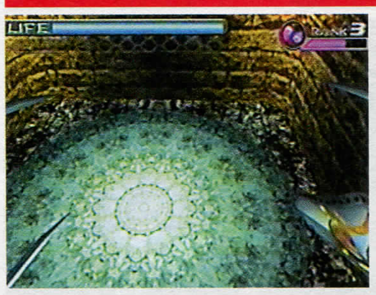




本關大佬、關外分支與可吸之人

由於此關難度較高所以沒有大佬打，就連例牌「卒仔群」也沒有！而且這關更冇關外分支，至於可吸之人其實就是困在「503」號房的人。但筆者可以話你知這個人雖然能令你去到某些地方但他卻是超低BANK！救不救他是閣下的自活。

第七關——迷陣！希臘首都雅典（アテネ）



上一關所提及那個被困於「503」號房的「BANK 1女」，正是要用雅典的封劍士「雅基拿斯」來救她，不過雅典這關太大所以容易迷路，現在說說怎樣行；開頭是直路一條直到看見一個「藍色地板」，唔駛諗啦，係跳落去呀，這地板其實就是一部電梯且會不斷下降。小心四面的牆壁因會出好多蜘蛛，出電梯後不久會遇到噴光球的「摩艾人面」但只需避過就得，如無意外你會碰上這關的封劍士「雅基拿斯」，她在高處望了阿桂一眼就走了。你要跳落下面的石台（放心，此GAME沒有跌死這回事）這樣你有兩條路行，一條繼續直去而另一條就係180度轉身行另一條路，這條路是較難發現的。如果選直去就只有物品接而已，180度轉身走的話就能順利去到「雅基拿斯」道，她說現時歐洲一共有三個封劍士，而她是其一。雅基拿斯極痛恨天尊流星，因為歐洲流行著類似黑死症的「石死症」就是由天尊流星手下——八卦的其中一人散播！為了消滅石死症必需找出散播者，而知道他下落的就只有其女，原來他的女兒正是上關「503」號房的「BANK 1女」巴莉加（バーリンカ）！



本關大佬、關外分支與可吸之人

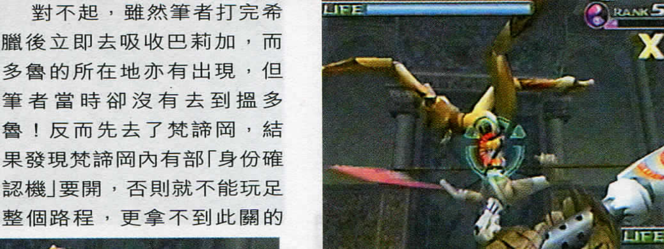


如果拒絕與雅基拿斯合作就可能要與她打一場，否則雅典是沒有大佬打的，可吸之人就只得雅基拿斯一人但有關外分支，阿桂會問你是否真的願意去救石死症的病人，筆者就答了YES。看到阿桂不停地咳就知道時間越來越少。打完雅典後可以去的新地方是梵諦岡（バチカン），但當然用雅基拿斯去伊斯坦堡救巴莉卡先，這樣會出現多一個新地方（トランシルバニア），這裡正是散播石死症的八卦——多魯（ダル）的所在地，相信去到會解開石死症之謎。

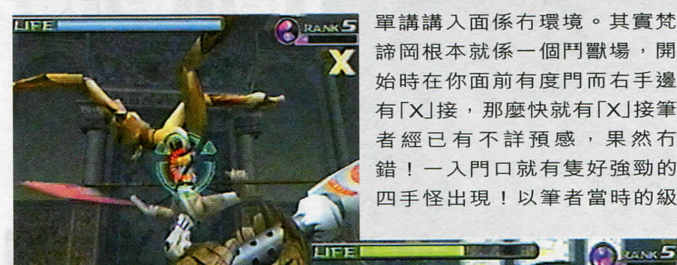


第八關——現階段過唔到的梵諦岡！（バチカン）





對不起，雖然筆者打完希臘後立即去吸收巴莉加，而多魯的所在地亦有出現，但筆者當時卻沒有去到搵多魯！反而先去了梵諦岡，結果發現梵諦岡內有部「身份確認機」要開，否則就不能玩足整個路程，更拿不到此關的八卦或封劍士！我用盡所有手頭上的人物去試都唔得，初步估計係要用多魯才可通過抽取測試。所以玩家們記住要先去吸多魯（當然，如果能夠用他女兒巴莉加去就最好，但她實在太不際）。現在反正都玩了梵諦岡，我就簡單講講入面係冇環境。其實梵諦岡根本就係一個鬥獸場，開始時在你面前有度門而右手邊有「X」接，那麼快就有「X」接筆者經已有不詳預感，果然冇錯！一入門口就有隻好強勁的四手怪出現！以筆者當時的級數實在好吃力，點知打死一隻之後重即刻加多兩隻！其實打這些四手怪是要不斷跳去他背部攻擊，但他絕對會向後退來回避你令你相當難攻他背面。當看見他相腳離地時你就要立即擋定先，因他其實正準備用重斬攻擊，中三下會立即玩完。

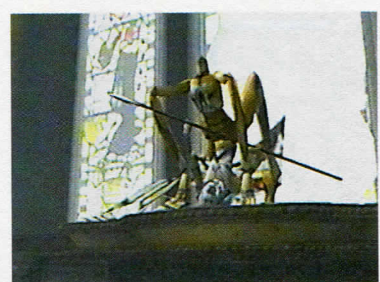




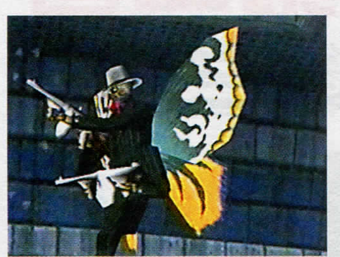
本關大佬、關外分支與可吸之人

大佬是何人就要過到「身份確認機」才知，可吸的人物不外乎是大佬罷了。如果過唔到「身份確認機」就連關外分支也沒有！唯一可以講你知就係無論你有否通過「身份確認機」，總之打完此關後都會有新地方去，現在大家明白為何要先去吸多魯吧？

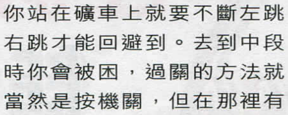


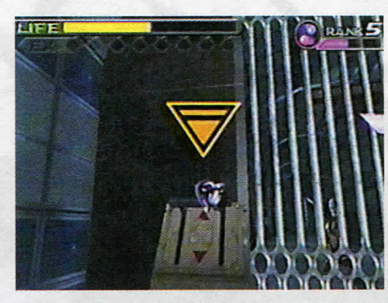


第九關——雷之封劍士原來身在里昂！（リヨン）



雖然話有雷之封劍士，但筆者玩完一次後仍未搵到他！可能有關內分支而筆者錯過了。里昂這關其實是個礦場，所以玩家會經常坐礦車進入地底。這關的敵人好古怪，他們都是身穿西裝、手拿機槍而且背部有對像蝴蝶翼般的東西，不過別太大意！他手上的機關槍射得好遠兼且殺傷力相當之強，最慘就係佢會飛所以要攻擊他就得經常跳起，這樣你打中他的機會就自然會大大減少。筆者建議玩家可以避得開的敵人就盡量避，而事實上在里昂的敵人絕大部份是不需打的，除了指定要「敵方全滅」的地方例外。









講番此關路徑先，前半段根本完全沒有分支路，但有一點要注意的，當你跳上礦車後記住要立即望去後方，因為必定有敵人從後偷襲！有些敵人更會放手榴彈，所以你站在礦車上就要不斷左跳右跳才能回避到。去到中段時你會被困，過關的方法就當然是按機關，但在那裡有巨人之外還有好多「蝴蝶佬」！你要先打死所有「蝴蝶佬」才可開始打巨人，否則你必定變死於亂槍之下！在關尾除了跳礦車比較有難度之外就再冇值得提的地方，你會順利去到終點但為何找不到雷之封劍士畢克雷？筆者相信一定有關內分支。



本關大佬、關外分支與可吸之人



大佬相信沒有但可吸之人就係封劍士畢克雷，筆者會設法找他出來在下期再講。打完里昂之後會出現兩個新地方，分別是阿姆斯特丹（アムステルダム）和葡萄牙首都里斯本（リスボン），若去前者就有得吸冰之封劍士雲路（ラムロッド），去里斯本就會同山城宏、卡迪等人匯合並得知阿桂現在好危險，要去找基利斯博士求助一事。筆者就選擇與他們匯合而錯過了吸雲路！令筆者之後打得好慘！

第十關——在里斯本重遇山城宏和卡迪！



里斯本是個近海的城市，所以這關的終點亦是海灣。一開始時會有好多在第四關也出現過的飛機炸彈，你可以打爆它但其實試過就知好難打得中，這種炸彈只要懂得跳就能順利避過，當然最好就行快兩步啦！接著又係例牌菜「落閘放狗」，應該可以輕易解決。不久你會去到一間凍肉倉，要前進就得由肉與肉之間穿插，雖然途中有重炮手座陣但記著不要理會他只管趕快前進就得，事實上他們的炮彈亦多數會被凍肉擋住了。之後玩家進入貨櫃堆中，櫃堆會不斷移動但玩法跟凍肉庫無異，過埋貨櫃庫就能過關兼且與山城宏他們匯合。



本關大佬、關外分支與可吸之人

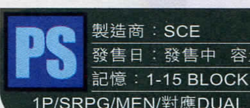
很可惜，這關沒有可吸之人更沒有大佬打。你們匯合後山城第一時間就大聲叫「阿桂」確定她的精神還在不在，幸好阿桂尚有回應！之後山城會講述一切並叫她快點去基利斯博士道，但同時卡迪又話收到消息說「石油王」就是天尊流星的真身，要求阿桂去消滅他，此時你有得選擇去基利斯博士道先定係去打石油王先，不過無論如何你都會去打石油王先，因為這是阿桂本身的意願。就是這樣，你去了打油王而山城宏就自己去博士道先，不過筆者可以話定你知石油王雖然難打到爆但絕對唔係天尊流星。

TEXT：悟空

Arc The Lad III
アークザラッドIII

任務式攻略第二回

任務式攻略第三回



製造商：SCE
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1-15 BLOCK
1P/SRPG/MEN/對應DUAL SHOCK

繼續以自己的目標繼續未知的旅程……

JIHARTA AREA MAP

任務四十一 令大家和睦共處

任務説明



委託人是ギスレム孤兒院的クララ，接受委託後到孤兒院找クララ，原來近日來了一位被養父養母帶來的孩子ダニエル，但他卻常常和院內的小朋友打架，於是就希望アレク能夠幫助她解決這問題。看過ダニエル後走到宿屋找他的養父養母，但不論眾人如果勸告兩人都不肯將ダニエル接回，之後知道ダニエル一個人走到ジャンク山，到ジャンク山將ダニエル救回後回到孤兒院，ダニエル和其他小孩的關係亦變得好起來，這時他的養父養母亦終於改變心意將ダニエル帶回，這次任務亦告結束。



任務四十二 トッシュ的秘密委託

任務説明



由トッシュ發出的委託，トッシュ發覺在テスタ內有人用自己的名字四處進行敲詐，又不能親自出手查探，於是就請求獵人代為調查。接受委託後去找トッシュ，交談過去就到町中所有商家的店舖進行調查，宿屋、道具協會、合成協會、怪物協會和酒場（不分次序），走過所有商家店舖後就向トッシュ報告，之後トッシュ會



和眾人一起再次進行調查，在調查其中一間商舖時就發現到一個人正向商家進行敲詐，トッシュ立即上前質問那男子，男子見形跡敗露便立即逃走，當トッシュ追出去時，アレク就以會影響町中居民為理由而阻止他，アレク説會將那人引到町外，トッシュ就離開到指定地點等アレク將那人引來，之後走到町中左下方的位置找到那男子，眾人就用方法將他引到地獄ケ原，之後男子知道已不能逃走，就與眾人展開戰鬥，戰鬥完給後男子亦願意悔改，任務亦結束。



任務四十三 送到北スラート的貨物

任務説明

一批要送往北スラート的貨物因為受委託的獵人在通道中遇到怪物，就將貨物棄置在通道內逃跑，因關係到事務所的信用問題，所以就希望有獵人能夠協助將貨物尋回。接受委託後去到墜落跡の抜け道(南)的入口處找委託人，知道該批貨物是一對對的，如「男對女、刀對劍」等，之後就進入通道內尋找貨物，這次行動很簡單，只要在通道內將所有閃光的位置調查一次就會發現道具，當發現到光のフラグメント和闇のフラグメント後便會回到地面上，任務便算完成。





任務四十四 將在南の桟橋的盜賊打倒

任務説明

今次的任務非常之簡單，只要走到南の桟橋將老朋友「虹の橋盜賊團」擊倒任務便可完成。



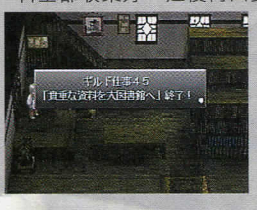


任務四十五 將貴重的資料送到大圖書館

任務説明

今次的委託者是由協會集落三個協會的主管所發出，他們希望有人將協會的研究資料送到屬於ジハータ地域的ペイサス鎮中的大圖書館。這是一個將主角眾人帶到新地域的任務，當接受委託後到北スラート的協會集落將三個協會的資料全部收集好，之後再回到南スラート的南の桟橋進行一場戰鬥，之後就可乘船前進到新地域ジハータ，到達後進入ペイサス的圖書館將資料交給管理員任務便完成。





任務四十六 事態緊急！一起追捕ティクバ

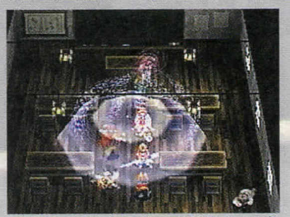
任務説明

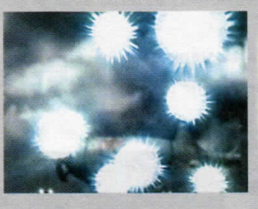
存放在ラマダ寺的古代寶物「治水の書」被ティクバ偷去，因為偷寶物的人是獵人的關係，所以事務所暫時關閉，要將整件事調查清楚才會重開。接受委託後走到右上方本身有一人擋着的屋中，進入後就會知道有關整件事的情報，收集所有情報後就可以離開到ラマダ寺，來到ラマダ寺但門外的僧人卻不讓眾人入內，只好先離開到其他地方進行調查，到ルーサ的法術學院打探消息，從學院的負責人スバルバリ先生口中知道偷寶物的獵人曾經在這裏修練過，之後進入左方的房間見到一女子正使用強勁的魔法，這人叫マーシア，是學院一名出色的學生，交談後知道眾人正在調查ティクバ的事，之後スバルバリ先生走進來，他叫マーシア和主角一起去調查，順道當作是修行，就這樣マーシア便加入成為同伴之一，之後再回到ラマダ寺，門外的僧人仍然不讓眾人進內，就在這時內裏有人叫開門，原來是寺內的大僧正代理イーガ，得到大僧正的準許眾人終於可以進入寺內，交談中知道ティクバ使用一種機械令追捕的僧侶消失所有氣力，提起機械，應該和擁有高科技的アカデミー組織有關，之後就可離開回ルーサ，一進入法術學院時看到所有學員都敞在地上，在黑板前看見一人，原來這人正是ティクバ，當眾人想













將他擒下時，他再次拿出對付僧人的機械令所有人的氣力消失，就這樣ティクバ就輕易逃脱。待所有人回復氣力後先回ペイサス打探消息，先回事務所將實際情況交一下後再到酒吧找占卜師サニア，希望她能占卜一下ティクバ現身在何處，從手晶球中知道ティクバ現身處在ロマストル大河，眾人就立刻起程到ロマストル大河找ティクバ，這時在ロマストル大河正在發生着一件大事，原來アカデミーミ組織的最高統領「教授」正在利用治水の書進行一項實驗，經過一輪爭吵和一場沒結果的戰鬥後，任務就會結束。

任務四十七 犯人就在這

任務説明



任務的委託人是大圖書館的館長，因為在圖書館內內一本擁有歷史價值的書被一撕毀了數頁，而那數頁亦不翼而飛，於是就希望獵人能夠將偷書的人找出來。被撕毀的書名叫做「ミルマーナ王國興亡史」，圖書館館長在事件發生後時就立即將圖書館封閉，將所有在場的人員扣留在二樓，玩家先到了二樓要和五個都有機會是犯人的疑犯對話，他們會將自己進入圖書館所有遇到的事一一説明，之後回到地下就開始作偵探式推理，マーシア解釋一輪後就叫主角將五個人進入圖書館的先後次序排起來再進行推測，而次序就是主角第一，扮演ヨナン的第二、扮演ガンツ的第三、扮演クルペ二第四和扮演ミュラー的最後，次序排好後就可以進行推測，推測完後就會叫二樓所有人下來，之後就要主角指出誰是今次的犯人，與左上方戴眼鏡的人對話和指證她就是犯人，待她説出這次事件的因由後任務就會完成。





任務四十八 將ロマ湖畔的盜賊團擊倒

任務説明

今次的任務個簡單的戰鬥任務，只要去到ロマ湖畔將在那裏出沒的盜賊團擊倒任務就會成功。



任務四十九 愛犬物語

任務説明



任務的委託人グース為了尋回他的愛犬，就在事務所發出委託，希望有獵人能夠助他尋回愛犬。接受委託後走到ペイサス的酒場找委託人，從委託人口人知道這次要找一頭叫アーティー的狗，而尋狗的方式就是跟着グース四處去尋找，先是ロマストル大河、跟着是ラマダ山、最後到カオヤンの森，而每一處都需要經濟一場戰鬥，最後委託人就在回到酒吧時找到那頭愛犬，任務就會結束。



任務五十 往「真の地の道」的道

任務説明



屬於術法學院負責人スバルバリ先生的委託，他希望向有「ヘンクツ王」之稱的ドアン借來「真の地の道」，就希望委託獵人代他辦妥這件事。接受委後先到術法學院找スバルバリ清楚一切，跟着就會自動來到ラマダ山，ドアン會連續問主角三個問題，答案不論是那那一個都無所謂，之後ドアン就設置一場戰鬥考驗一下主角，先今次戰鬥的版圖內有五個寶箱和數隻怪物，主角要在殺掉所有怪物前先取走五個寶箱內的道具才算成功，當完成後ドアン就會將真の地の道交給主角，之後回到術法學院交給スバルバリ任務就會成功。

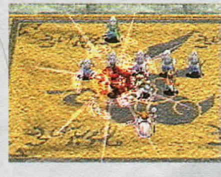


任務五十一 收集留存下來的歷史資料

任務説明



大圖書館的館長希望要出一本由大災害開始直到現在的歷史書，就希望有人幫助他去其他地方收集資料。接受委託後先與館長交談一下後就到ラマダ寺找ハーザン師範代查詢有關資料，但因主角的名聲太大的關係，就需要和ハーザン的門徒就比試一下，而ハーザン亦説要將6個門徒打倒才會説出有關資料。在戰鬥過後再和5位門徒交談一次後就可離開到ルーサ的術法學院找スバルバリ先生，先和ルーサ所有人談話一次再進術法學院找スバルバリ，但卻找不到他，裏面的學生説他正在ロマ湖畔進行研究，於是就去ロマ湖畔找他，將在襲擊的怪物打倒後院長就會出現，他説出有關資料後就會繼續自己的研究工作，之後便可回大圖書館將資料交給圖書館館長任務便會完成。





任務五十二 無人屋傳出的聲音

任務説明



在已經沒人住的ティクバ家時常發出一些不明來歷的聲音，就有人希望可以調查一下原因。接受委託後來到ティクバ的家，但四處搜索也是找不到甚麼東西，正當眾人要離開之際，突然有人從右邊的書架方向走出來，原來聲音是由他發出的，因為他在找出最後一種合成道具的資料，為了不讓他再發出任何聲音，眾人就幫他一起尋找那種合成道具的資料。在ティクバ家有三個書櫃，將書櫃左右兩邊位置共六個全部調查後，和マーシア就要答兩個問題，第一個答案是へモジー，第二個是ラムダ山頂，選擇後アレク就會問是否立即出發，答是後就起程到ラムダ山頂，在ラムダ山頂將怪物打倒後就會得到最後的合成道具，之後回到合成協會就會完成今次的任務。





任務五十三 幫助占卜師サニア

任務説明



這個任務的委託人是占卜師サニア，他希望眾人能否幫助一個太過依賴占卜的男子ヤン，因為太依賴占卜，就連約會女孩子的地點都要向サニア提問，於是サニア故意將一個惡的占卜説成是好的占卜，之後就希望アレク暗中保護他們，跟着來到約會地點ロマ湖畔時突然有怪物出現，事件發展一直



都會有數個選擇，除了最後一個之前都可以隨意選擇，在最後一個選擇只要選「自分で決めるんだ！」後經過一場戰鬥任務就會成功。

任務五十四 流浪的協會會員兄妹的新發現

任務説明

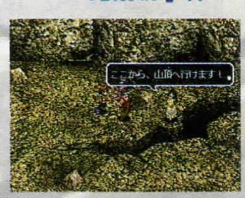


アルバン和ルミナ是以前ドルバン的兒女，他們同樣是四處流浪的協會會員，今次他們希望有人能夠為他嘗試新道具的功效，過往的戰鬥在吃下新道具後不是不斷消減體力就是不能使用特殊能力，全都是些失敗之作，但今次的新道具卻非常有效，使用後除了マーシア眾人手上的武器攻擊力卻大大提升，不過卻不能使用特殊能力，只可使用普通攻擊，使用新道具後當然要嘗試一下其威力，戰鬥結束後，玩家將會得到ルーンワンド和魔力の実可以合成出使魔法次數增加的マジックスティック的消息，テオ亦得到一張ドライアッド卡片。



任務五十五 見留ラマダ僧的愛情事件

任務説明



這是一個叫ナナ的女孩的委託，因為愛侶クルト去了當見習ラマダ僧而不能和她相見，就希望有人能夠幫助她，令她兩可以見面。先到ラマダ山去找委託人ナナ，她會在ロマストル大河等主角的好消息，之後便上山去找クルト，在山頂見到クルト時，他說自己亦很想見ナナ一面，不過看守的ラマダ僧一定不會給他下山，這時候就會開始這個任務的迷你遊戲，遊戲玩法很簡單，要在不被ラマダ僧發現的情況下令クルト可以離開，要不斷以身體去阻擋ラマダ僧的視線令，總共有五次機會，而只要連續兩次成功避開ラマダ僧的視線就可以令クルト下山和ナナ見面，到了那裏會遇到アルバー，他是接受了大僧正代理イーガ的委託要找クルト回去而來，主角當然不會給他這樣做，於是兩邦人便少不免要戰鬥，主角當然會勝利，但在クルト和ナナ在相見時大僧正代理イーガ卻在這時候出現，不過他是明事理的人，他當然會給二人繼續見面的機會，就這樣任務便告一段落。





任務五十六 大僧正代理イーガ的信

任務説明



屬於大僧正代理イーガ的委託，他希望有人能夠將轉交一封關於アカデミー在ジハータ偷取「治水之書」一事的信交給住在パルト的リシャルト。委託人是イーガ當然是先找他取得一切有關資料，之後便往ジハータ港乘船去新地域パルテ，到達パルテ後先到パルトス查探一下リシャルト的消息，但進入後卻發現所有人都去了競技場，原來那處正在介紹今次武鬥大會的冠軍獎品「波動石」，而主角亦好奇去了看一下，另外在道具協會知道リシャルト住在パルトス下方的山奥の家，知道リシャルト住在何方便立即起程去找他，將書信交給リシャルト後任務便算完成。



任務五十七 解開謎之紙條的暗號

任務説明



這個任務需要玩者去酒吧桌上的字條猜一個和アカデミー組織有關的暗號，不懂日文的朋友基本上是不會猜得到的，而暗號只有五句句子，眾人不斷猜想下終於知道暗號的謎底就是五句句子的頭一個字母，讀起來的意思是廢墟的意思，相信アカデミー在トラーカの廢墟定有甚麼不可告人的事進行，於是眾人便去トラーカの廢墟調查，去到果然發現アカデミー的人在進行應該是一些機械研究，當研究人員發現主角等人便拿他們來和那些機械的作實戰試驗，戰勝後研究人員亦會離開，任務亦會完成。



任務五十八 モンスターカード的意義是甚麼

任務説明



怪物協會發現近日有人以不法手段去取得大量怪物卡片，協會便希望有人可以將這情況制止下來，接受委託後先走到怪物協會收集有關情報，之後便到宿屋，一進入便會看見那位不斷收集怪物卡片的人，眾人將他引到城外的廢墟，在那裏那受到一群怪物襲擊，主角將怪物擊退後，那人仍然不知道卡片的真正用途，還要テオ將手上的卡片全部交出，



這時怪物再次出現，而那名男子求主角眾人救他，主角要他以後不可以再而搶奪他人的卡片，男子亦答應了，當戰鬥完結後，男子終於知道卡片的真正的價值和用途，任務亦到此為止。

任務五十九 將トラーカの廢墟的怪物趕走

任務説明



近日在トラーカの廢墟出現怪物的數量多少很多，怪物協會便派出數名會員去調查，但到現在數人還未回來，相信是被怪物襲擊，所以協會就希望事務所能夠組織數隊獵人隊伍去拯救幾位協會會員，事務所亦貼出要求對自己能力有自信的獵人的告示。接受委託後就會和幾隊獵人一起出發，當中原來亦包括了時常都和我方比試這比試那的アルバー，不過怎樣也好，現在最重要的事就是去救人，到達トラーカの廢墟後果然看到協會的人，而且四周亦有很多怪物，於是就邊將協會的人帶走邊將怪物打倒，最後因為アルバー好勝而令エネア被「赤の死神」攻擊受重傷，而任務亦會結束。



任務六十 你就是指揮官

任務説明



今次的任務比較簡單，主角今次充當三隊獵人的指揮官，主角今次要將亦名獵人分組派到三個需要消滅怪物的地方，但不可隨便分配，要依各人的能力來分配，而分配方法就是6個人平排由左邊開始計算，去ダータネル海岸的是左邊起第一個和第五個，去トラーカの廢墟的是第三個和第六個，最後三和四的就是去パルテ砂漠，決定後眾人亦立即起程，而主角亦分別去去看看三組人的戰鬥狀況，只要依上交分配組員，任務亦已完成了大半，最後只要戰鬥一場便可完成今次的任務。



任務六十一 當武鬥大會的工作人員

任務説明

屬於武鬥大會實行委員會的委託，希望有獵人能夠幫助グルガ準備武鬥大會的工作。

グルガ就住在バルトス左下方的大屋內，進入後グルガ就會將主角派到ロシュフォール的家，那是一座高級的住宅，原來グルガ將武鬥大會的獎品「輝きの女神像」放在這裏，所以就派主角在這裏當護衛。在屋內過了不久就遇到アカデミー派來的戰鬥員，他們的目標就是「輝きの女神像」，主角當然不會讓他們達到目標，將他們擊退後保護「輝きの女神像」的任務亦會結束。



任務六十二 給已引退的獵人找到生活的意義

任務説明

委託人是住在宿屋的ペッパー，他的朋友是一位引退了的獵人，但他因為被黑暗武鬥會的人控制必須參加黑暗武鬥會，但是他的現在時常放縱自己，能力已經不是獵人時期的能力，所以ペッパー希望委託獵人能夠保護他。接受委託後先到宿屋找ペッパー知道大概情況，再到酒吧找獵人ジンジャー勸他不要參加比賽，但他卻不理會主角的話而離開，，這時酒吧門外卻傳來一陣嘈吵，原來ジンジャー被人襲擊，アレク見狀便帶他回他朋友那處，但他卻不聽任務人的勸告仍一心要參加武鬥會，之後便離開了房間，ペッパー說以他這種受傷的狀態根本不可能出賽，所以主角便參加黑暗武鬥會，希望可以保護到他，之後便會自己去到武鬥會的場地，和左上方的人對話知道武鬥會的初賽已經完畢，如果想參加的話只有中途挑戰這方法，於是アレク便在決賽開始時插入挑戰，只要選擇好左或右的對手後便可，將兩位對手都戰勝後便會和ジンジャー對戰，但開始之前主持人卻暗地裏叫アレク將ジンジャー打倒，在途中卻走出另一個主持來，原來之前那個是假扮的，當那個假主持知道行蹤敗露後便叫出數名幫手來想將所有人滅口，アレク當然不會給他這樣做，兩三下手腳便將敵人打倒，而ジンジャー亦終於決定重新振作起來。









任務六十三 幫助流動宿屋作準備

任務説明

希望開設宿屋的シルエナ是流浪一族的媽媽，她想找尋一處地方開設宿屋，希望找獵人幫助她作一切準備。接受委託後就到トラーカの廢墟找シルエナ，但最後她還是放棄了這念頭，不過她和丈夫及兒女一樣，都是說有一種新藥物，希望獵人們能為她嘗試這種新藥，當眾人吃下後沒覺得身體有甚麼異樣，相信這藥是沒有壞處，這時卻出現了一班怪物，將怪物消滅後竟再次出現另一班怪物，眾人終於知道這藥原來是會吸引怪物的，連續和怪物戰鬥三次後藥力終於消失，而任務亦會結束。





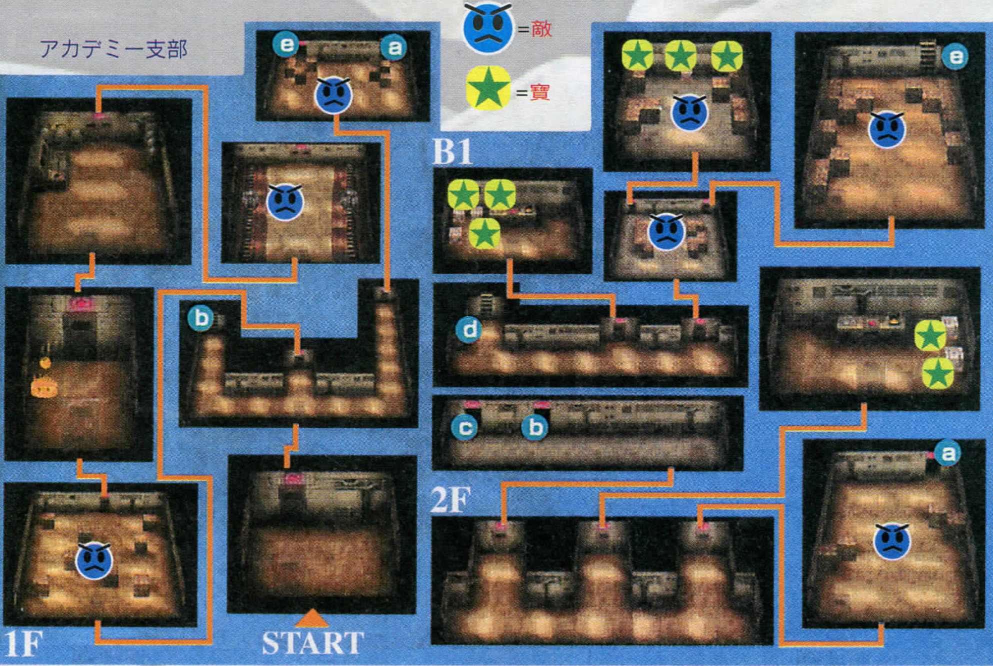
任務六十四 保護武鬥大會的優勝獎品

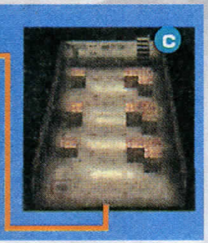
任務説明

今次的任務比較長，道具協會創辦人リ





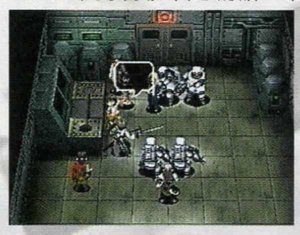




シャルト的委託，他希望將「輝きの女神像」放在パルトス道具協會的地下倉庫內，要知事



件的詳情請到的他的家去。到山奧の家後見到リシャルト，從他口中知道アカデミー亦在打裝在「輝きの女神像」上的波動石主意，所以希望獵人能夠將它放在道具協會最安全的地下倉庫內，接過リシャルト的親自委託後便去取「輝きの女神像」，大家應該記得「輝きの女神像」現在是武鬥大會的冠軍獎品，如果想取得就只有參加武鬥大會冠軍才可以得到，於是就回パルトス去參加武鬥會，但在眾人離開山奧の家時リシャルト卻被「教授」捉去……回到パルトス參加武鬥大會，ヴェルハルト亦有參加，戰勝兩場後就會和ヴェルハルト對戰（如留意的話，第一場是會和遊戲開始時拯救過村莊的リーグル戰鬥），アレク勝出後ヴェルハルト竟從主持手中搶走「輝きの



女神像」離開，眾人追出去時看到ヴェルハルト將「輝きの女神像」交給アカデミー的人，究竟這是甚麼回事？為了取回「輝きの女神像」，主角所有人就去アカデミー秘密支部，這個迷宮不算很大，玩家只需留意在迷宮中有兩個開關制一定要啟動，啟動後就可打開在入口位置附近的門，進去後內裏原來發生着一件大事，「教授」正準備利用波動石進行他的特別計劃，而ヴェルハルト的哥哥想破壞「教授」的陰謀時，被他的下屬所殺，之後ヴェルハルト就會加入我方，再進行下一間房時會遇到兩隻一樣的機械獸，將它們消滅後便可離開，在ヴェルハルト將リシャルト安



葬好後決定真正加入我方，之後將「輝きの女神像」帶到道具協會放在地下倉庫後今次的任務亦告一段落。

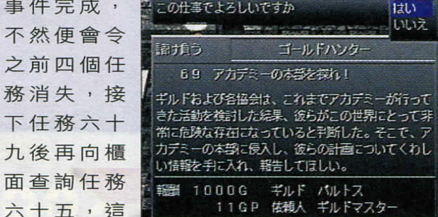
任務六十五 將ダータネル海岸的盜賊團趕走

任務說明

進入事務所後アレク面前會有一女子，她叫アレク進入事務所一房間內，內裏已有四人在等着，這四人原來是所有協會的創辦人，他們希望借助アレク的力量去アカデミー總部進行調查，將所得資料交到事務所總部，之後會說已為眾人準備了一部氣墊船，它就藏在カリオテ洞窟內，再將打開洞



窟的密碼記下後就可離開到櫃面損失委託，不過這是屬於任務六十九，所以不要將事件完成，不然便會令之前四個任務消失，接下任務六十九後再向櫃面查詢任務六十五，這



任務非常簡單，主角接下任務後走到ダータネル海岸將已見過多次的盜賊團擊倒任務便會完成。



任務六十六 ロシュフォール家發生了大事

任務說明



雖然說是甚麼發生了大事，但其實這只是一件很無聊的事，接受委託後去到ロシュフォール家，查問下原來是ロシュフォール所飼養的貓走失了，所以就委託獵人幫她將貓捉回，這是一個迷你遊戲，只要在一特定房間內捉到小貓三次任務就算完成。

任務六十七 英雄グルガ的秘密委託（嚴禁宣揚）

任務說明

グルガ的女兒正和一個男孩談戀愛，但グルガ怕她





被騙，於是就請獵人暗中監視女兒和那名男孩的一舉一動。之後就先跟蹤着エレナ到了英雄記紀念館，原來那名男孩ハンス在這裏等她，之後二人便離開到了ダータネル海岸散步，主角當然要跟着去，在那裏突然走出三名強盜，但ハンス竟不怕危險去保護エレナ，アレク見狀當然是上前幫忙，將強盜打倒後グルガ亦來到，在アレク的說明下グルガ知道ハンス的勇敢，亦給他和エレナ交往，任務亦會完成。

任務六十八 主持人キャッチー・マママン的煩惱

任務說明

武鬥大會的主持人キャッチー・マママン因為想不出武鬥會的新主題而煩惱，希望有人能夠助他解決這問題。到宿屋二樓的貴賓房找キャッチー・マママン，除了アレク外五人分別提出一個主題給他，而由シェリル提出的「男女ペアバトル選權の司会」令他非常滿意，他就決



定用這題目來舉行新一屆的武鬥會，跟着就叫アレク幫他找一對出場選手，進來的共有八人，令任務成功的就只有ゼンテン和パメラ，決定後キャッチー・マママン再要主角在同伴中多選一



隊來作對手，這時可以從六人中選一男一女來比賽，之後便開始新一屆的武鬥大會，大會完畢後キャッチー・マママン很多謝アレク的幫忙，任務亦告結束。



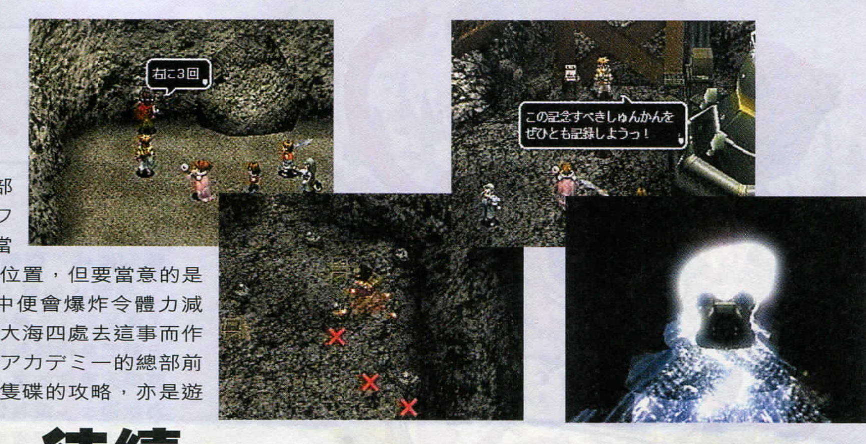
カリオテ洞窟

START

任務六十九 調查アカデミー的總部(上)

任務説明

這個因為版位所限，今個任務筆者將分為兩部份，上半部的攻略就是要找出氣墊船「ホバークラフト」，首先去到カリオテ洞窟，進入後這個迷宮相當大，不過只要依着地圖便會很便可以找到氣墊船的位置，但要當意的是在迷宮中有幾個地方是裝有地雷的，如不小心踏中便會爆炸令體力減少，在找到氣墊船後，ルッツ便嚷着要為終於可向大海四處去這事而作一次記錄，在記錄後眾人便乘ホバークラフト向着アカデミー的總部前進，而遊戲的第一隻碟便會完結，下期將會是第二隻碟的攻略，亦是遊戲的最終回，究竟最後眾人會遇到甚麼事呢？



待續……

任務報酬表

任務號數	GP	報酬	對戰	放棄
任務四十一	6GP	100G	有	可
任務四十二	9GP	320G	有	可
任務四十三	7GP	300G	有	可
任務四十四	7GP	300G	有	可
任務四十五	9GP	270G	有	不可
任務四十六	10GP	200G	有	不可
任務四十七	8GP	300G	無	可
任務四十八	8GP	400G	有	可
任務四十九	6GP	500G	有	可
任務五十	9GP	360G	有	可
任務五十一	10GP	410G	有	不可
任務五十二	8GP	360G	有	可
任務五十三	8GP	300G	有	可
任務五十四	6GP	340G	有	可
任務五十五	7GP	340G	有	可
任務五十六	10GP	500G	無	不可
任務五十七	9GP	500G	有	可
任務五十八	8GP	450G	有	可
任務五十九	7GP	500G	有	可
任務六十	9GP	500G	有	可
任務六十一	10GP	450G	有	不可
任務六十二	7GP	400G	有	可
任務六十三	6GP	440G	有	可
任務六十四	11GP	450G	有	不可
任務六十五	7GP	500G	有	可
任務六十六	7GP	800G	無	可
任務六十七	10GP	450G	有	可
任務六十八	6GP	440G	有	可
任務六十九	11GP	1000G	有	不可

事務所任務LIST

區域	任務號碼	發生條件	消失條件
NORTH SLURT	任務四十一	完成任務39	先接受任務45的委託
SOUTH SLURT	任務四十二	完成任務39	先接受任務45的委託
NORTH SLURT/ SOUTH SLURT	任務四十三	完成任務39	先接受任務45的委託
SOUTH SLURT	任務四十四	完成任務39	先接受任務45的委託
SOUTH SLURT	任務四十五	完成任務41~44其中一個	不會消失
JIHARTA	任務四十六	進入バイサス事務所	不會消失
JIHARTA	任務四十七	完成任務46	先接受任務51的委託
JIHARTA	任務四十八	完成任務46	先接受任務51的委託
JIHARTA	任務四十九	完成任務46	先接受任務51的委託
JIHARTA	任務五十	完成任務46	先接受任務51的委託
JIHARTA	任務五十一	完成任務47~50其中兩個	不會消失
JIHARTA	任務五十二	完成任務51	先接受任務56的委託
JIHARTA	任務五十三	完成任務51	先接受任務56的委託
JIHARTA	任務五十四	完成任務51	先接受任務65的委託
JIHARTA	任務五十五	完成任務51	先接受任務56的委託
JIHARTA/PARTHE	任務五十六	完成任務52~55其中兩個	不會消失
PARTHE	任務五十七	完成任務56	先接受任務61的委託
PARTHE	任務五十八	完成任務56	先接受任務61的委託
PARTHE	任務五十九	完成任務56	先接受任務61的委託
PARTHE	任務六十	完成任務56	先接受任務61的委託
PARTHE	任務六十一	完成任務57~60其中兩個	不會消失
PARTHE	任務六十二	完成任務61	先接受任務64的委託
PARTHE	任務六十三	完成任務61	先接受任務64的委託
PARTHE	任務六十四	完成任務61	不會消失
PARTHE	任務六十五	接受任務69	進入アカデミー總部
PARTHE	任務六十六	接受任務69	進入アカデミー總部
PARTHE	任務六十七	接受任務69	進入アカデミー總部
PARTHE	任務六十八	接受任務69	進入アカデミー總部
PARTHE/RAGNARK	任務六十九	完成任務61	不會消失

TEXT：時雨

續・完全天竺旅遊指南！

西遊記
さいゆうき

PS
製造商：KOEI
售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
SLG／MEM／1P／對應Dual Shock、PocketStation

第二章——西域之魔王

第十七戰（南路） 且末

勝利條件：擊倒黃袍郎

三藏他們離開龜慈後，選擇了走南面的路線。當他們經過且末時，受到了一群盜賊的襲擊。不過現時三藏一行「人多勢眾」，賊匪們當然不會是他們的對手。這時，一名自稱是牛魔王好友，名叫黃袍郎的人出現。他說最近聽聞有一個帶住妖怪的僧人令牛魔王頭痛非常，所以決定出來助他一臂之力。接着，他竟唸咒將三藏變成了老虎！這隻虎三藏還反過來攻擊悟空他們！情況十萬火急，到底悟空應如何應付？



■三藏慘被變成老虎

戰術指南

雖然三藏被變成老虎，但三藏始終是三藏，即使受到他的攻擊玩者也絕不能還手，因為他死了一樣是會GAME OVER的。敵人和玩者之間有一條溝，中間有一條小橋連着，但筆者建議大家不要貿貿然過橋，因為這很容易會被敵人包圍，倒不如留在這邊用兩格以上射程的武器攻擊更好。至於頭目黃袍郎本身並沒有什麼攻擊力，玩者大可以放心。另外，在這關的寶箱內可以取得寶物「雷帝之腕輪」，但它被兩個壺夾着，需要先用神獸變化將它們破壞才可。


■好一招「隔溝打賊」……

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
黃袍郎	1	21	460	234	金
虎三藏	1	21	370	120	木
盜賊	4	20	296	49	木、水、土
山賊	2	20	286	54	火

第十八戰（南路） 昇龍崖

勝利條件：擊倒薩加拉

在眾人的努力下，終於也擊敗了黃袍郎，三藏也得以回復原狀。三藏問黃袍郎為何要幫牛魔王做這些傷天害理的事，他回答說自己身為妖術士，沒有任何人類朋友，但妖怪牛魔王卻肯接受他。他說如果不幫助牛魔王，很可能會失去這份友情，因此他沒有選擇。不過今次被悟空他們擊敗之後，他會仔細想想以後應走的路……



■用涼鈴的神獸來同時攻擊薩加拉和幻道士

三藏一行繼續前進至昇龍崖。不出三藏所料，錫杖和昇龍崖的山頂有着很強的共鳴。不過山頂這樣高，應如何上去？這時涼鈴提議不如由她變身成飛龍載三藏到山頂。因為沒有其他方法，三藏便決定麻煩涼鈴一次。不出一瞬間，三藏和涼鈴就到達了山頂。在錫杖的呼喚下，最後一名神將二郎真君終於出現。三藏問他認不認識馬哈勒卡、若古沙、法拉等人，他們又為何要搶奪錫杖？二郎真君回答說他們是一群和釋迦敵對，掌管破壞和滅亡的「鬼神」，想不到他們竟由天界追到地上來……突然，三藏他們受到了敵人攻擊！今次來搶奪錫杖的，竟然是龍族之長薩加拉！她看到東海龍王的女兒涼鈴，命令她將三藏的錫杖搶掉，因為這是和龍族的生死存亡有關！不過涼鈴她做不到……薩加拉知道説服行不通後，決定要以實力強奪！

戰術指南

這關三藏和涼鈴一開始就要和薩加拉直接對決。由於薩加拉的屬性是火，剛剛得到的水神將二郎真君正好大派用場，另外他更有增加全員移動力的支援效果，非常適合本關的地形。玩者首先要將薩加拉身旁的幻道士擊倒，因為他會對薩加拉使用回復法術，延長戰事的時間。之後便應集中攻擊薩加拉，其他隊員要一邊和敵人交戰，一邊全速向山頂方面進發，支援三藏和涼鈴。


■其他隊員在二郎真君的幫助下快速移動

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
薩加拉	1	??	???	???	火
食人鬼	3	22	353	31	土
械鬼	2	22	303	92	金
爬蟲人	1	22	277	71	水
幻道士	2	22	266	152	木・水

第十九戰 烏雞城

勝利條件：擊倒叫首仙

戰勝了薩加拉後，涼鈴問她為何要來搶奪錫杖，她本來不就是天界的人嗎？但薩加拉沒有回答，只是說如果得不到錫杖，整個龍族都會滅亡！接着，她竟想強行取走三藏的錫杖！不過當她一碰到錫杖，就被一股強大的力量彈開了。原來觀音在錫杖上下了咒語，任何鬼神都不能碰它分毫！薩加拉見計劃失敗，決定先行撤退。涼鈴對自己祖先的行為十分困惑，難道薩加拉真的是鬼神的其中一員？



■涼鈴和桔花被掉到地底去了！

三藏他們終於到達城鎮吐火羅。從居民的口中得知如果要前往天

竺，必須經過積雲山，不過問題是從來沒有人可以安全由積雲山回來，到底這是個什麼鬼地方？

一行人繼續前進到一個叫烏雞的國家。當大家在旅館內休息的時候，突然聽到涼鈴在外面驚叫！三藏和悟空立即前去看個究竟。原來在旅館的井內出現了一隻鬼魂！這隻鬼自稱是烏雞的國王，在上個月由於宰相的進言，他微服出巡來到這裏。但在夜晚宰相突然變成了妖怪，將他的身體搶掉了！他請求三藏消滅城內的假國王，三藏亦一口答應了。

翌日，三藏竟收到烏雞國王的邀請，要求他們入城謁見。在朝上，假國王說知道有大唐高僧到訪，所以準備了盛宴招待。「還在入面下了藥吧！妖怪！」悟空道。假國王見自己身份被識破，露出原來面目——叫首仙。他更開動早已準備好的陷阱，將涼鈴和桔花掉到地底去！今次麻煩了！

戰術指南



■這就是走得慢的後果……

由於涼鈴和桔花中了敵人的陷阱，她倆今關都不能出戰，玩者要找其他隊員頂替。今關敵人主要是由人類士兵組成，實力不高，但問題是那塊會逐漸消失的地板，一旦走避不及掉了下去，就不可能返上來。如果三藏中招，更會當GAME OVER計算，因此玩者不宜和敵人糾纏太久，應以盡快前往擊倒叫首仙為目標，而三藏則最好召喚神將二郎真君出來加快眾人的移動力。頭目叫首仙一埋身就只是個小角色，一輪圍攻就能解決他。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
叫首仙	1	24	490	210	土
劍兵	4	23	327	73	火・木
槍兵	2	23	317	73	水・火
弓兵	2	23	307	73	金・土

第二十戰 枯松澗

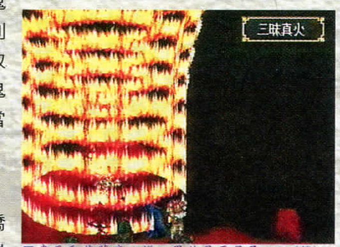
勝利條件：擊倒紅孩兒


■將橋破壞後，敵人便無從進攻

原來叫首仙也是牛魔王的手下，他假扮國王的目的，是要建造一個由妖怪支配人類的國家。在嚴刑逼供下，叫首仙還說出了牛魔王現正身處積雲山，之後悟空才肯把他放走。在他離開後，烏雞國王終於醒了過來。他很感謝三藏救了他一命，並將「白金之腕輪」送給三藏做禮物。

在積雲山，牛魔王對部下的無能正在大發雷霆。他下命令，要叫首仙在積雲山內建造一個比烏雞城那一個更大更複雜的陷阱來招呼三藏！在部下們離開後，滿面倦容的鐵扇公主來找牛魔王。她因為仍然未找回失了蹤的兒子，所以想找丈夫牛魔王幫手。但牛魔王哪裏會有時間去「搵仔」？鐵扇公主大怒，質問到底對付和尚重要還是兒子重要？牛魔王安慰她說那孩子可不是普通的小孩，不會有事的。他也會增派人手去找，這樣鐵扇公主才平靜下來……

三藏一行經過枯松澗的時候，遇到了一名妖怪小子——紅孩兒。起初三藏還以為他是牛魔王的手下(其實是兒子)，但他卻說要三藏乖乖把錫杖交出來！原來他想成為鬼神的一分子，因而被馬哈勒卡所利用。馬哈勒卡聲稱如果他能成功取得三藏的錫杖，就容許他成為鬼神，紅孩兒於是便在這裏埋伏。當然，悟空是不會讓他胡作非為的！



■畫面和芭蕉扇一樣，果然是兩母子……(笑)

戰術指南

玩者和敵人之間有一條獨木橋連着，如果玩者真的想用橋過對岸的話就上當了！因為敵人有一隻食人鬼阻住橋口，要突破牠不是一回合內可以成功的。之後，紅孩兒會趁這段時間使出絕技「三昧真火」！它的攻擊範圍很大，而且射程遠，加上攻擊方向是直線的，正適合攻擊集中在橋上的玩者部隊。因此玩者一開始便應將橋破壞掉(用操作指令)，令紅孩兒的「三昧真火」無用武之地。接着集中火力攻擊背後的敵人，再逐步將敵人的防守瓦解。紅孩兒的MP消耗盡後只是嘍囉一名，好好教訓他一番吧！

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
紅孩兒	1	25	510	306	火
械鬼	3	24	319	96	金
爬蟲人	3	24	292	74	水
食人鬼	2	24	370	33	土

第二十一戰 枯松澗

勝利條件：擊倒陀潔



■用崩天巨豬將水屬性的敵人一網打盡

紅孩兒逃跑的速度很快，三藏他們最後想留他也留不住。八戒奇怪為何身為妖怪的紅孩兒也要奪取錫杖，桔花心想難道鬼神和妖怪開始合作對付三藏？但悟淨說他們之間可能是有着某種的交易，而鬼神需要妖怪幫忙的原因，可能是他們不能直接接觸錫杖，就像之前薩加拉一樣！不過這些始終都是揣測……

三藏他們到達了另一條村莊桂陽。在那裏悟空打聽到原來村民們都是在牛魔王的淫威下戰戰兢兢地生活。牛魔王要村民奉獻出糧食和其他物資，不願意的人就要死！非常過分。另外據村民所講，牛魔王的巢穴是在積雲山的洞穴入面，但內裏的情況就不大清楚了。既然如此，大家決定在這裏整理好裝備後，便立即再次起程。這時，在涼鈴背後突然出現了一群妖怪，牠們還將涼鈴擄走了！原來這是靈感公子幹的好事。三藏他們於是立即追蹤靈感公子回到枯松澗，他在見到三藏後，說本來他打算放三藏他們一馬，但現在看來決一勝負是少不免的了！說罷，他便露出其真身——大海龜「陀潔」！

戰術指南



■「凍河嵐」的威力不高，但攻擊範圍頗大

這關的地形和上一關一樣，因此基本上用回上一關的戰術是可行的。不過筆者建議大家可以試試用豬八戒的神獸從正面突破，因為敵人的屬性以水為主，豬八戒的土屬性神技絕對是「下下到肉」。另一方面，涼鈴起初雖然是被麻痺了，但在三個回合後她就會回復過來，可以支援八戒的攻勢。至於其他隊員則宜從山的另一邊進攻，以避開陀潔的廣範圍攻擊，亦可以引開嘍囉們的注意力。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
陀潔	1	??	???	???	水
九頭蟲	4	25	396	22	水
爬蟲人	2	25	300	76	水
幻道士	1	25	286	160	土

第二十二戰 積雲山

勝利條件：擊倒羅剎女

將靈感公子擊倒後，他仍然哭喪着要求是要和「最愛的公主」一同行動。涼鈴一時心軟，便答應了他。不過原來靈感公子只是裝哭，把涼鈴氣個半死！就是這樣，靈感公子成為了三藏的同伴之一！

三藏一行人離開桂陽後，走了不久就到達牛魔王的巢穴——積雲山的外圍。而牛魔王的妻子鐵扇公主亦早在這裏等候着他們大駕光臨。她說一天不把三藏他們消滅，就一天都不能安寧，因此今天她要

使出全力應戰！説罷，鐵扇公主便露出其本來面目——羅刹女！

戰術指南


■在山谷內被敵人重重包圍……


■羅刹女最毒的攻擊——「腐泥刺」

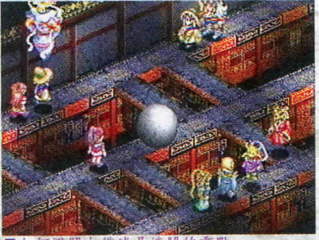
玩者的起始位置是在一個山谷之內，非常不利。敵人亦利用了他們在地形上的優勢，在兩旁的崖上配置了四隻爬蟲人，只要玩者一接近，就會受到牠們的弓箭單方面攻擊，因此玩者宜先利用悟空的筋斗雲和懂飛的神獸(涼鈴比較好，因為她的屬性被羅刹女剋着，不宜和她正面對抗)，直接登上崖上將牠們消滅。至於其他隊員則應趁敵人被牽制着的這段時間前往攻擊羅刹女。她的攻擊力不高，但卻經常會令人中毒，所以請先準備好淨血、弛縛等法術。如果用二郎真君和悟淨的神獸幻蓮河伯夾攻，羅刹女應該捱不了3個回合。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
羅刹女	1	??	???	???	火
械鬼	3	26	335	100	金
爬蟲人	4	26	307	77	水
幻道士	1	26	292	162	水

第二十三戰　積雲山

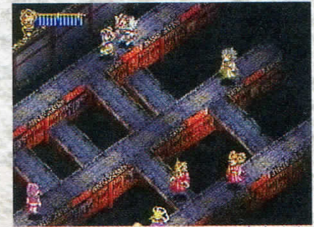
勝利條件：敵全滅


■如何避開大鐵球是這關的重點

悟空他們擊敗了鐵扇公主後，她仍然很不服氣。「就是因為有你們在阻手阻腳，弄得我的孩子不知到哪裏去了！你説應怎麼辦？」三藏聽後，便問她到底發生了何事。在了解到事情的來龍去脈後，三藏主動建議如果鐵扇公主他們以後不再做壞事，就會助她一臂之力，找回兒子。鐵扇公主聽後很高興，更立即返回山洞內前去説服牛魔王。看來她是一位善良的母親來呢！

三藏他們在漆黑的山洞內，靜待鐵扇公主的好消息，但過了很久她仍然未回來，眾人開始有點不耐煩了。突然間，周圍的燈光竟亮了起來！原來之前曾是三藏他們手下敗將的妖怪們——如意真仙、叫首仙、虎力道師、黃風怪、獨角兒和六耳猴都集合起來，準備和三藏決一死戰！而敵人更在這裏預備了一個強力的陷阱——「大鐵球畫鬼腳」(筆者命名)，令三藏他們寸步難移！

戰術指南


■橫向的通道在回合與回合之間會有改變

相信沒有讀者不懂得「畫鬼腳」的原理，這個鐵球陷阱就是依照這個原理製成的。任何人一旦被鐵球輾過，就會被扣去1/3 HP(以最高值計算，敵我不分)，絕對不能大意。由於這關的地形每個回合都會有變化，鐵球的行走路徑亦會經常轉變，玩者需要不斷改變企的位置，找出鐵球不會經過的安全地帶，而神將二郎真君可以幫助玩者更容易到達這些安全地帶。

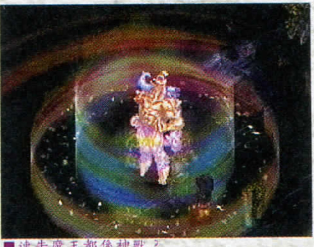
在敵人當中，最先要解決的是由六耳猴變身而成的偽三藏，因為牠可以使用回復法術，會拖慢我方的進攻速度。另外黃風怪和如意真仙都能使用有麻痺效果的攻擊，在這關被麻痺了可是極之危險的，因此他們是次要目標。至於其他三人則可以慢慢應付。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
虎力道師	1	27	460	280	水
黃風怪	1	27	480	310	金
叫首仙	1	27	500	220	土
獨角兒	1	27	500	120	土
如意真仙	1	27	330	250	水
偽三藏	1	27	290	300	木

第二十四戰　積雲山

勝利條件：擊倒牛魔王


■連牛魔王都係神獸？

擊退了如意真仙等人後，三藏他們終於來到牛魔王身處的王座前。但一入門口，他們卻發現牛魔王和鐵扇公主正在上演一幕精采的夫妻吵架……鐵扇公主要牛魔王立即收手，因為盡快找回孩子要緊！但牛魔王當然不會這麼「順攤」。悟空問牛魔王不斷在搞鬼，是否想做人界之王？牛魔王回答正是！因為在這十五年間，天地之氣出現了變化，妖怪們的力量亦越來越強，妖怪的時代已經來到了，而做皇帝的當然就是最強的他啦！牛魔王還説如果悟空肯歸順他，可以讓他做個妖怪大將軍！不過悟空始終當他「發噏風」……牛魔王見交涉失敗，決定要和悟空決個勝負！

戰術指南



■「雷帝之魂」，和隱藏神將九天雷帝有着極大的關聯

終於玩者都要和牛魔王正面交鋒，他的實力可真不是蓋的，每下攻擊都可以扣約130HP！如果是會心一擊的話，威力更可達200以上！因此絕對要有所提防。至於其他嘍囉基本上不是什麼大威脅，只是木屬性的魔道士需要首先消滅(他懂得使用回復法術)。另外今關的兩隻械鬼會利用大砲攻擊玩者，幸好它的攻擊力不高，而且大砲可以用神獸變化破壞掉(還會有寶箱出現)，問題不會太大。當玩者擊倒牛魔王後，他會變身成神獸「魔牛大聖」繼續作戰，不過到這時候嘍囉們應已死得七七八八，合全體六人之力「圍毆」他就可以獲勝。

最後一提，在牛魔王的王座內隱藏了四件雷帝寶物的最後一件——「雷帝之魂」，可以用神獸變化破壞王座取得。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
牛魔王	1	29	700	100	土
械鬼	2	24	319	96	金
魔道士	2	28	354	317	木・火
食人鬼	3	28	404	37	土
爬蟲人	2	28	322	80	水

牛魔王在戰敗後，叫悟空把他殺了，但悟空沒有這樣做，「你可是我的義弟來嘛！」。鐵扇公主再次勸牛魔王放棄支配人類，一旦他為這目標而死掉了，餘下她們兩母子應該怎辦？悟空亦説妖怪還妖怪、人類還人類地生活是最幸福的。最後，牛魔王明白到自己之前做錯了，願意痛改前非。三藏知道後很高興，提議不如現在就去找回他們的孩子。但在這時，紅孩兒突然出現在他們面前，並看準機會將三藏的錫杖搶走了！「那就是你們的孩子？」三藏被這突然而來的事實嚇呆了！牛魔王和鐵扇公主見自己的孩子有點異樣，決定要和三藏一起到天竺找回他！

在第二章內要做齊的事



■滿漢全席？聽閒好似仲係唐朝嘅！

在玩者進入天竺之前，請要先完成兩件事。第一是走訪世界各地的店舖。玩者可能已留意到，有時候在離開商店時會有一段小對話出現，當中有些內容是有關八戒的。他為了成為出色的廚師，所以要嘗盡天下間之美食。如果玩者曾到過第一至第二章內的所有店舖，讓八戒吃過各地的珍味後，就可以在吐火羅的酒場中取得他的專用攻擊法術「大滿漢全席」。


■在酒場找出所有和合歡之木團有關的工作

第二件事是消滅義賊集團「合歡之木團」。相信各位玩家在不夠錢使的時候都會在酒場內找工作做，賺取外快。但不知大家有否留意有時除了普通的運輸任務外，還會有一些特殊任務（任務是隨機出現的，如果第一次找不到，可以重新出入酒場，直至它們出現為止）。例如在第二章的酒場內玩者就可以接到一連串消滅義賊集團「合歡之木團」的任務（共有五次）。將它們全部完成後，在第三章的酒場內就會出現「調查卷軸效用」的特殊任務。將之完成後，玩者就可以得到悟空專用法術「身外身法」。

第三章——天竺之地


■觀音大使竟然被困禁，這是什麼一回事？

在一處像是寺院遺跡的地方，鬼神的其中一員狄化（デーヴァ）聽到被困在寶珠內的觀音菩薩之呼喚，於是讓她暫時走出來。觀音說如果狄化認真起來，要奪取神將是容易不過的事。他不去做，是否背後有些特別原因，又或者是他根本不想得到神將？狄化回答神將的力量是必要的，因為這是主人阿修羅（アスラ）的命令，不過他相信即使沒有他們，阿修羅的計劃依然可以順利進行。為了不必要的東西打生打死是他極不願意做的事。但觀音說這不是真心話，他一定是在隱藏着什麼秘密……狄化於是向觀音說出了一段往事……在15年前的天界，到處都是戰爭過後的痕跡。狄化在那時親手殺了一個襲擊他的女人，後來才發現她出手是為了保護壺內的孩子……狄化說那個孩子就是三藏。雖然他將三藏的母親殺死，但可笑地他卻下不了手殺死小孩……說完這件往事後，他就將觀音收回珠內。在這時，若古沙突然從暗處出現。他聽到了剛才狄化和觀音的對話，說他要向阿修羅報告一切，但狄化好像不太介意……

第二十五戰　墜星洞

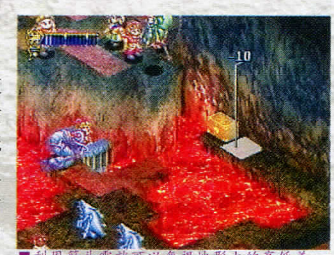
勝利條件：擊倒紅孩兒


■神聖之物又怎會那麼容易損壞？

三藏他們到達了在天竺遇到的第一個村落——開地。牛魔王說他完全感覺不到紅孩兒的氣，他可能已在某個山洞內藏了起來了。桔花公主從村民處打聽消息，得知在三年前鄰村發生過大地震，在地震後，附近的山多了一個山洞，入面有着大量的溶岩，十分危險。但紅孩兒很可能會躲在那裏，所以大家決定在整理好裝備後便立即起程。

村民說得一點也沒錯，洞內真的極之炎熱，不過牛魔王說這裏的氣溫對紅孩兒是最合適的。不出所料，紅孩兒真的躲在這裏。三藏叫紅孩兒將錫杖還給他，因為錫杖對他根本毫無用處。但紅孩兒卻說為了成為鬼神，他需要這枝杖！這時牛魔王終於按捺不住，前去想把紅孩兒捉住！但在混亂中錫杖卻被掉到溶岩裏了！三藏失去了觀音的錫杖十分傷心。不過接着奇蹟出現了。錫杖竟然從溶岩中飛出來，自動回到三藏的手裏！這時三藏才放心下來。不過紅孩兒仍未死心，呼出一大群妖怪出來襲擊他們！

戰術指南


■利用筋斗雲就可以無視地形上的高低差

和之前的第十一關相同，在這關玩者每個回合都會失去10點HP，不過對現在LEVEL甚高的玩者來說，這10點傷害根本微不足道，所以不用擔心。這關起初玩者身處在高地上，要前往攻擊下面的紅孩兒，需要利用那一台類似昇降機的機關（有人在上面時會降下，沒有人時就回到上層）。另一個方法是用飛行神獸或悟空的筋斗雲下去，但筆者不建議大家叫涼鈴去攻擊紅孩兒，因為她本身屬金，對火屬性攻擊比較弱。紅孩兒的攻擊法仍然是三昧真火，攻擊力不高，但範圍大，可以先派悟空去「單挑」，待他沒有MP後，再用其他隊員去圍攻他。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
紅孩兒	1	30	710	320	火
食人鬼	4	29	413	38	土
九頭蟲	3	29	432	24	水
恐龍人	2	29	365	92	水

第二十六戰　亂石山

勝利條件：擊倒馬哈勒卡


■盡可能在地圖兩邊的高地移動，免得被弓箭由高處襲擊

眾人費盡九牛二虎之力，終於都把紅孩兒逮住了。三藏問他到底是誰答應將他變成鬼神的。紅孩兒回答說他不知道那傢伙的名字，但他有一把綠色的頭髮，而且是戴着面具的，悟空一聽就知那傢伙是馬哈勒卡。牛魔王見紅孩兒仍大叫要成為鬼神，索性把他困在寶珠內，乾手淨腳，兼且可以讓他冷靜一下頭腦。

三藏他們繼續前進，來到了三年前大地震的現場。原本在這裏的村莊現今已面目全非，地形亦因為大地震而產生了變化，人們於是改稱這裏做「亂石山」。就在這時，馬哈勒卡在他們面前出現，他知道紅孩兒失手後，決定親自出馬將錫杖拿到手。為了能確實地將三藏他們消滅，他更露出自己鬼神的本來面目——一隻蛇和鳥的混合體！

戰術指南


■看！這般威力只有豬八戒才做得到

本關的地形非常崎嶇不平，影響了隊員的機動力，碰巧馬哈勒卡又是隻飛行妖怪，情況更形惡劣。馬哈勒卡的作戰法，和第四關朱涼鈴第一次出現時是一樣的，都是打跑戰術。如果在牠的射程內有玩者的部隊在，牠就會先攻擊，後脫離，玩者要去追也只是徒然。因此筆者建議玩者先將隊員分散，並遠離馬哈勒卡的攻擊範圍。待牠主動前來攻擊時，就一窩蜂擁上去圍着他反擊。如果玩者的神獸LEVEL有21級，豬八戒的神技「烈穿牙」可是對付馬哈勒卡的絕招（術攻擊力300！外加屬性修正！）。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
馬哈勒卡	1	??	???	???	水
械鬼	3	30	367	108	金
狂狼	3	30	362	118	火・土・木
恐龍人	3	30	372	93	水

第二十七戰　崩雪嶺

勝利條件：擊倒狄化


■狄化的絕技「玄冬陣」極之華麗

三藏他們合力將馬哈勒卡擊倒，但馬哈勒卡的體力竟在突然間回復，並說：「我是絕對不會死的！」之後便消失無蹤了……

在天界，馬哈勒卡遲遲未返令狄化和薩加拉覺得十分奇怪，正當他們想去找他時，馬哈勒卡突然出現，而且更身負重傷！狄化一看就知道他用了真身去戰鬥，這傷勢要一段時間才能回復。馬哈勒卡請他們不要將這事告知阿修羅大人，因為他不容許鬼神用真身戰鬥時敗

陣，狄化急應了他，並叫卡露拿（カールラ）替他療傷。

三藏一行來到了天竺的第二個城鎮夕桐鎮。「聽聞天竺是個氣候炎熱的國家，但為什麼這裏的天氣會這般寒涼？」問過這裏的村民才知道原來附近有一個叫崩雪嶺的高山，那裏長年刮着大風雪，因此村民都稱它做「神下凡之山」。要前往大雷音寺，就必須先越過這個山，然後再經過一個叫靖海浦的港口城市，在那裏再往北走才能到達。

鋪滿雪的山路果然非常難行，連涼鈴也開始體力不支。就在這時，三藏他們又遇到另一名鬼神狄化。三藏問他是否來也是來搶奪錫杖，狄化回答他是需要錫杖，但並沒有搶的意思。他請求三藏帶着錫杖和他一起走，這樣做就可以避免一場爭鬥，當然三藏不會無故答應這個請求。狄化見遊說不成功，便決定行使武力達成目的！

戰術指南

敵人的主力部隊是那三頭鴉人，牠們的移動力極高，常常可以繞到我方的背面攻擊，因此要經常留意自己的HP（尤其是三藏），避免敵人來個會心一擊就令到玩者GAME OVER……另外土屬性的魔道士會使用石化法術「以土禁血法」，必須盡早解決。



■三藏和狄化之間的對話，為什麼狄化會認識三藏？

由於狄化的「玄冬陣」攻擊範圍大而且強力，玩者宜先將所有嘍囉消滅才去對付他，避免增加戰鬥的不明朗要素。擊敗狄化的最佳方法，是用四個隊員包圍着他攻擊，當狄化使出「玄冬陣」後，三藏就用「廣回復」替那四人回復HP。由於狄化的屬性是水，八戒的神技「烈穿牙」可是一擊必殺的武器！

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
狄化	1	??	???	???	水
鴉人	3	31	385	105	火
械鬼	3	31	375	110	金
魔道士	2	31	375	225	土・木

第二十八戰　碗子山

勝利條件：擊倒法拉

三藏他們雖然將狄化擊敗，但和馬哈勒卡一樣，他很快就回復過來。在臨走前，他勸三藏將觀音、神將等一切事情都忘記，趕快返回大唐才是上策。他走後，眾人都感覺到他的實力和其他鬼神完全不同，剛才的激戰，對他來說只是個小比試。不過三藏感覺不到他有任何殺意，到底這人有什麼目的？



■帶有中毒能力的絕技（而且仲非常嘔心）——鼠群轟

狄化回到天界後，向阿修羅報告任務失敗。這時若古沙抗議說狄化根本無心戀戰，要求阿修羅派他去消滅三藏，阿修羅批准了，不過在若古沙走後，阿修羅又命令法拉和阿普沙拿也要前去搶奪錫杖。狄化聽到後，秘密地請求薩加拉也去搶錫杖，但吩咐千萬不要傷害三藏他們，薩加拉答應了他的請求。

在車遲原，三藏他們正在圍着營火休息，並討論到鬼神的事。悟空覺得在天界的附近有鬼神在十分奇怪，難道大雷音寺甚至天界發生了事故？在這時，有一個小女孩前來求救，原來她正被妖怪襲擊。擊退妖怪後，這個叫艾沙的小女孩說她是和爸爸一起從大雷音寺來的，但中途被妖怪襲擊，父親不幸被牠們殺死，只有她逃了出來。既然三藏他們要去大雷音寺，便答應帶她回家。「看！大雷音寺不是安全無事嗎？你太多心了。」涼鈴說。但悟空仍覺得很奇怪……

大家終於到達了港口城市靖海浦，但在那裏他們竟看見法拉和阿普沙拿，而且他們還將三藏擊暈了！幸好悟空他們的反應夠快保護着三藏，錫杖才沒有被搶走。法拉說他會在碗子山等三藏一行光臨，之後就和阿普沙拿一起消失了。

三藏他們當然不會逃避法拉的挑戰，在整備好裝備後，便前去碗子山應戰！法拉經過上次一役，明白到三藏他們的實力，於是決定用真身出戰！

戰術指南

由於地圖細小，這關將會是一場大混戰。玩者要同時應付法拉這隻大老鼠和大堆嘍囉，面對這情形，最適宜用悟空的廣域神獸技大殺四方，碰巧法拉的屬性是金，用悟空火屬性的神技就更為有效了。另一方面，玩者最好派人去攻擊山上的兩隻恐龍人，否則牠們不斷從高處用弓箭攻擊可是非常麻煩。



■恐龍人會從高處偷襲玩者

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
法拉	1	??	???	???	金
恐龍人	2	32	387	96	水
鴉人	2	32	392	106	火
械鬼	3	32	383	112	金

靖海浦是特殊事件的集中地！

最強武器取得法

本來武器最多只能改造至LEVEL 5為止，但其實是有LEVEL MAX存在的！方法是在靖海浦的鍛冶屋內，嘗試去將一件已經是LEVEL 5的武器改造，這時候老闆會告訴玩者要有「指地成鋼珠」才能做出最強的武器。之後玩者只要順序到夕桐鎮的道場→開地的藥屋→靖海浦的酒場→獅波羅，最後戰勝敵人後就可以得到這顆珠了！不過留意最強武器只有一件，改造前玩者要好好考慮。



■在改造先看清楚其效果

獲得最強神將——九天雷帝

只要玩者在頭兩章集齊四件雷帝寶物，在靖海浦的道場內，道場主就會告訴你在崩雪嶺可以找到這位隱藏神將，不過玩者要先通過雷帝的一個小考驗，才能夠得到他的信任！



■九天雷帝擁有其他五位神將的所有支援效果！不愧為最強

三藏專用法術「飛快癒」

在靖海浦的酒場內，玩者可以接到一件特殊的工作。內容是到亂石山查明一名酒鬼的口供，當玩者到達亂石山時，會遇到一名叫玉面公主的妖怪，擊敗她後回到酒場，玩者就可以取得這個最強回復法術。



■真正的公主涼鈴取笑她自稱公主

第二十九戰　盤糸嶺

勝利條件：擊倒亞普沙拿

法拉在臨死前，說三藏他們絕對勝不了鬼神，因為很快所有的生命都會被消滅，當然也包括你們在內！三藏對這番說話十分在意……不久，悟空他們探完路回來，說前面的路已被山石塞住不能通行，這應是法拉做的好事。那豈不是無法前往大雷音寺？不過悟淨說剛才不見了經常和法拉一起的女人，亦即是說，附近一定有其他路徑！

三藏他們回到靖海浦，打聽其他前往大雷音寺的路徑。不過詢問了十個人，他們全都說不知道。悟淨說那可能是一條古老的道路，城



■又要麻煩二神真君了

裏的公公婆婆可能會知道，於是大家再次分頭去打聽。由於亞普沙拿可能會突然出現對三藏不利，而且有艾沙在，所以要有一人留下保護他們（筆者註：可以是悟淨或八戒）。不久，悟空終於打聽到在城的北面一處叫盤桑嶺的地方有一條古舊的捷徑，大家於是立即出發。

在前進的途中，三藏他們突然發現自己身處在一顆大樹上面！桔花公主更感覺到這顆樹發出微微的邪氣，難道這是敵人的圈套？果然，亞普沙拿出現在三藏面前，她為了替丈夫報仇，竟冒險露出其蜘蛛女的真身來襲！

戰術指南


■將亞普沙拿迫入牆角

這關的環境和亂石山十分相似，玩者都是要在崎嶇的地形上和一個會飛的頭目作戰。這時候，神將二郎真君最能發揮效用。當然，如果玩者有九天雷帝的話就更佳。玩者要一邊對付普通嘍囉，一邊接近亞普沙拿。和其他鬼神一樣，亞普沙拿擅長打跑戰術，不過好彩亞普沙拿本身的移動力不高，要追趕她不難。但要留意她大部分攻擊都有麻痺的追加效果，請預先裝備能令麻痺無效的道具（如雷帝之魂），和帶備弛縛丹出戰。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
亞普沙拿	1	??	???	???	木
九頭蟲	2	33	468	26	水
食人鬼	3	33	447	42	土
狂狼	3	33	385	133	金．木．火

第三十戰　曲女台

勝利條件：擊倒卡露拿


■實際上那支大砲沒有這種威力，可以放心

亞普沙拿在臨死前和她的丈夫一樣，說不久後三藏他們就要死掉，但她們就不會有事！悟空以為這番只是逞強的說話，但悟淨不同意，因為他們是「鬼神」，擁有超越生和死的能力，所以他們應只是暫時不能行動，一段時間後就會再生。不過在到達大雷音寺之前，他們應不能再出現，大家才頗為放心……

大雷音寺已近在咫尺，三藏他們的心情亦越來越興奮。但這時另一名鬼神卡露拿出現，她問三藏有沒有見過阿修羅，但悟空他們根本不知阿修羅是誰，卡露拿繼續自言自語：「阿修羅說他只是去拿錫杖，如果我取得它，阿修羅很快就會回來……所以你們死吧。」說完後，周圍突然出現了大批妖怪！一隻械鬼更用山上的大砲來攻擊三藏！大家應如何是好？

戰術指南



■幻蓮河伯的神技「奈落陷阱」絕對是「好用神技」的三甲之一（笑）

論實力，卡露拿比不上法拉或阿普沙拿，但問題是敵人整體的攻勢十分猛烈——石化法術、廣域魔法、山上的大砲和擅長繞背脊的鴉人，都令玩者難有喘息的機會。不過幸好敵人中火屬性的比較多，抓住這弱點，玩者宜用悟淨的神獸去攻擊，而二郎真君的三尖刀亦非常有效。至於山上的械鬼可以用悟空乘筋斗雲去解決，大砲在破壞後亦會留下寶箱，入面載着的是「蚩尤之鎧」。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
卡露拿	1	??	???	???	火
鴉人	3	34	407	109	火
械鬼	3	34	399	116	金
魔道士	2	34	396	232	土．金

第三十一戰　大雷音寺

勝利條件：擊倒若古沙



■假觀音？幸好悟空看穿了敵人的把戲

筆者註：在進入大雷音寺之前，請一定要先買齊道具（尤其是快癒丹）和練好功，然後再SAVE，並且不要將它洗掉！因為在之後的路上將不會有任何商店，亦不會有道場練功。玩者一旦在天界才發現不夠LEVEL或不夠道具使用，而又沒有留SAVE的話就糟了。

經過漫長的旅程，三藏他們終於到達今行的目的地大雷音寺。面對着這座全部由大理石砌成的建築物，連涼鈴都不禁為人類的創造力驚嘆。進入寺內，觀音便在寺的中央出現了。悟空問觀音她要三藏收集神將的原因，她說神將會由她帶返天界，但其他事情則不便透露。之後，觀音便叫三藏帶着錫杖和她一起返回天界。悟空覺得事有蹺蹊，於是問她一個人拿錫杖回去不行嗎？觀音說只是想招待三藏到天界，以答謝他一直以來的努力，但悟空很不滿意這個解釋。他又叫觀音將神將們召喚出來，「既然你是菩薩，神將沒理由不聽從你的說話吧。」今次觀音沒有回答。這時，一把聲音在寺內響起：「鬧劇還是到此為止吧。」之後就是一輪強烈的震動！三藏驚見周圍竟然變成一片頹垣敗瓦，而那「觀音」亦露出其真正身份——薩加拉！那把相信是阿修羅的聲音又說：「薩加拉，雖然你沒有我的批准，但亦相當有趣呢！你先回來吧！」薩加拉聽後便在三藏面前消失。突然，三藏發現同行的艾沙不見了！正當大家想離開寺院的時候，若古沙在寺的中央出現，他說如果不是薩加拉，三藏早就在夢中死掉了！之後他便露出其鬼神的正身，準備將三藏他們碎屍萬段！

戰術指南



■用西王母和鳳瑙華蝶夾攻若古沙

玩者的初期位置和若古沙很接近，中間只有三隻食人鬼阻撓，所以很快就可以埋到他身。事不宜遲，立刻針對他的弱點用木屬性的神將西王母和桔花的神獸攻擊吧！若古沙的絕技「邪眼視」攻擊力非常高，但只能攻擊一人，因此不用太擔心，但要準備好解石丹，因為「邪眼視」有石化的效果。至於他的其他兩招「無明刃」和「落命吠」攻擊力有限，只要玩者能隨機應變就可以了。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
若古沙	1	??	???	???	土
食人鬼	3	35	464	44	土
恐龍人	3	35	410	101	水
魔道士	2	35	403	235	水．火



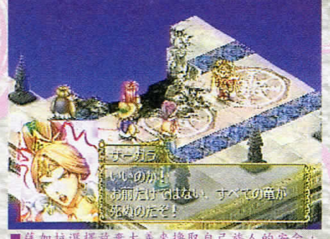
■產生所有混亂的元兇——阿修羅

若古沙不能相信自己竟然會敗給面前這個和尚。就在這時，阿修羅和狄化出現在大家面前。悟空質問阿修羅到底有何目的，但他心平氣和地叫悟空先別發怒，因為一直以來他都在和大家同行——透過控制一個叫艾沙的「公仔」！阿修羅又叫三藏來天界找他，還說：「你也想替母親報仇吧！」原來狄化就是殺死三藏母親的兇手！說罷，阿修羅和狄化就返回天界，而接着，整間寺院產生了一陣強烈的震動……！

第四章——阿修羅

第三十二戰　淨天門

勝利條件：擊倒薩加拉


■薩加拉選擇放棄大義來換取自己族人的安全。

當三藏他們醒來時，就發現自己已身在天界！但奇怪的是周圍都有破壞過的痕跡，到底天界發生過什麼事？這時龍族之長薩加拉出現，她說正如大家所見，天界在十六年前已被由阿修羅率領的「八鬼眾」所滅亡。涼鈴不能相信祖先薩加拉竟是天界的叛徒，但她說自己只是為了拯救龍族，因為違抗阿修羅的結局，就是他會滅掉整個龍族！她要涼鈴將三藏的錫杖交出來，因為這樣做龍族就可以得救，不用和其他人一起被消滅！但涼鈴不肯。三藏問為什麼大家會死？背後是否有什麼原因？薩加拉回答如果想知道，就要先將她擊敗！

戰術指南



■攻擊範圍超廣的神技——「雷禍」

雖然薩加拉的屬性是火，但她的主力技卻是水系的「雷禍」，這招有着極廣的攻擊範圍和不俗的攻擊力，實在令人頭痛。為了對抗，玩者一定要有「廣回復」或「飛快癒」等回復法術才能應付。而敵人的另一個威脅是鴉人，牠們的物理攻擊是嘍囉之中最強烈的。由於牠們屬性是火，筆者建議大家利用幻蓮河伯的廣域神技來一個一網打盡，而且可以順道連薩加拉也一併收拾掉。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
薩加拉	1	??	???	???	火
操鬼	2	36	485	140	金
鴉人	2	36	422	112	火
恐龍人	2	36	417	102	水

第三十三戰　天央廊

勝利條件：擊倒狄化


■殺母仇人就在面前，三藏會如何做？

薩加拉被悟空他們擊敗後，雖然身受重傷，但仍遵守諾言將整件事情的來龍去脈相告。原來在一千年前，鬼神阿修羅以成為神將作為條件歸順了天界，但有鑑於他鬼神的身份，天界並沒有給予他正規將軍的地位，為此阿修羅很憤怒。而當時一同歸順天界的，還有其他數名鬼神和一些本是畜生出身的人，薩加拉也是其中之一。後來阿修羅和他們一起在天界發起叛亂，「八鬼眾」之名就是由此而來。最後這場叛亂以失敗告終，天界將他們打入地獄的最底層——修羅界。就是這樣，他們在黑暗中等了一千年，等待天界原諒他們的一日……不過這天並沒有來臨，因為在十六年前阿修羅率領地獄的軍團攻陷了天界！薩加拉雖然不願意，但如果她反抗，整個龍族就會被消滅。不只是龍，就連人類、畜生和地獄的亡靈，全世界都會被阿修羅……說到這裏，薩加拉已無氣力再說下去了。三藏一行只好加緊腳步，前往阻止阿修羅的計劃！

在天央廊，狄化回想起自己由人類變成鬼神的往事。「我在迷茫些什麼？當初是自己要求成為鬼神的，為何現在連一個小孩也不想殺？」狄化苦笑。這時三藏他們來到狄化面前，他向三藏說：「你是否要為母親報仇？不過即使是又如何？你們有改變這事實的能力嗎？有些事不知道比知道好，就讓我好心送你們一程吧！」之後他就變回真身和三藏作戰！

戰術指南



■帶有毒效果的「陰儀刃」

這關的激戰將會在玩者和敵人之間的樓梯處發生，由於敵人的陣形集中，廣域攻擊法術非常有效。一開始，玩者不妨立即用身外身法、大滿漢全席和死氣漂浮等法術「掃場」。在清理好嘍囉後，就是崩天巨豬出場的時候。牠的絕技「烈穿牙」每下可扣400HP以上！再加上其他隊員協助，狄化應捱不了三個回合。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
狄化	1	??	???	???	水
九頭蟲	3	37	504	28	水
操鬼	2	37	493	142	金
食人鬼	2	37	481	46	土

第三十四戰　善法堂

勝利條件：擊倒卡露拿


■卡露拿是阿修羅的長女

正當三藏想向殺母仇人施最後一擊之際，觀音竟突然在狄化的身旁出現！原來她一直都被狄化囚禁（應說是保護）在寶珠內。觀音又將狄化的記憶給三藏看——他的而且確是三藏的殺母仇人，但之後當他發現了仍是嬰兒的三藏後，便將他放在河中流走了。換句話說，三藏是天界的人，而狄化則是三藏救命恩人才對！三藏得知這個事實後非常激動，但在悟空等人的鼓勵下，他才重新回復理智。這時狄化醒了過來，他告訴三藏在阿修羅周圍有四塊結界石保護，必須先破壞它們才能傷害到阿修羅的本體。說罷，觀音就將他收容在寶珠中，讓他好好休息……

三藏他們繼續前進，途中，觀音告訴他們阿修羅的最終目的是重新創造世界。因為全世界是根據一幅叫「曼陀羅」的設計圖而形成的，而阿修羅正在製造另一幅曼陀羅，以取化現有的一幅。一旦成功，整個世界在一瞬間就會變成地獄一般，而現有的所有生物都會滅亡！悟空問為何釋迦不出來阻止他，觀音說阿修羅吸收了其他菩薩在體內，因此已有對抗釋迦的力量！聽到這裏大家都有點不安，「面對這麼強大的敵人會有勝機嗎？」就在這時，鬼神卡露拿出現在他們面前，她為了令阿修羅的計劃能順利進行，在這裏就要將三藏他們解決！

戰術指南



■卡露拿的主力技「紅蓮天舞」

基本上這關的戰術和上關很相似，都是先用廣域魔法攻擊消滅面前的嘍囉，然後才集中攻擊頭目。卡露拿的屬性是火，用沙悟淨的水系攻擊就事半功倍。玩者宜利用一些有追加效果的法術，如死氣漂浮等，因為敵人會花時間去回復異常狀態，所以能減低玩者受的壓力。卡露拿的攻擊中要特別留意「嘴擊」，這招的攻擊力奇高，（約扣250HP左右！）不容輕視。

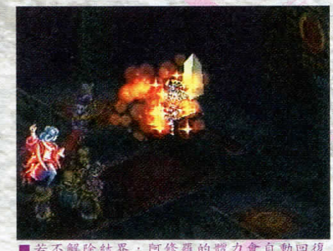
敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
卡露拿	1	??	???	???	火
操鬼	2	38	501	144	金
鴉人	2	38	437	115	火
恐龍人	2	38	432	105	水
魔道士	2	38	424	242	土．金

第三十五戰　大聖尊殿

勝利條件：擊倒阿修羅

筆者按：在這關之前，請將所有能夠防止麻痺的防具或寶物裝備，尤其是三藏等回復要員，原因後述


■若不解除結界，阿修羅的體力會自動回復

擊敗了卡露拿後，三藏依照觀音的指示將她收在寶珠之內。這樣，八鬼眾就只剩下阿修羅了！悟空順便問觀音為何要將神將分散至各地，然後又叫三藏去集齊他們。原來在阿修羅攻入天界之時，釋迦向神將和觀音說現在不是擊敗阿修羅的時候，因此希望他們能先逃離天界到人間暫避。而觀音則化成風和水在三藏周圍保護着他長大成人，因為只有天界的人才能率領神將擊敗阿修羅！

在大聖尊殿，阿修羅正在等待三藏他們來臨。雖然八鬼眾只剩下他一個，但只要曼陀羅完成後，所有生命都會再生——變成沒有理性，只會互相爭食的野獸！到底三藏他們能否阻止到他的陰謀？

戰術指南


■用「操作」指令就可以破壞結界石

正如狄化所說，要擊敗阿修羅就一定要先將位於地圖上四個角落的結界石消滅，否則他的體力會在每回合之後完全回復。不過玩者首要的任務是抵擋敵人的第一輪攻擊，由於敵人數目眾多且攻擊力不弱，回復體力變得極為重要。筆者建議大家不要吝嗇，反正是「尾二」一關，一有需要時就用最強力的「快癒丹」回復吧。阿修羅的攻擊「阿鼻獄炎」範圍極廣，基本上是避無可避，因此和嘍囉戰鬥時請盡量分散隊形，以避免受到更大的傷害。將敵人收拾得七七八八後，玩者就可以去將結界破壞掉，待四塊結界石都被毀後，阿修羅就不會自動回復了，好好地教訓他一番吧！

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
阿修羅	1	??	???	???	金
操鬼	2	39	509	146	金
鴉人	4	39	445	117	火
恐龍人	2	39	440	107	水
魔道士	2	39	431	245	水．木

第三十六戰　修羅界

勝利條件：擊倒阿修羅


■在阿修羅的身體上作戰？

經過一輪激戰，悟空他們終於將阿修羅擊敗，他身後的曼陀羅亦被粉碎了！阿修羅不能相信這是事實。這時觀音出現，她叫三藏立刻用神將的力量封印阿修羅，但突然之間阿修羅竟若無其事時站起來，還說曼陀羅可以重新製造，只要三藏他們消失，就沒有人能阻止他了！之後，阿修羅便將三藏他們帶落地獄的最底層——修羅界！當三藏他們醒後，竟發現自己站在阿修羅的真身之上！原來他已和修羅界合為一體了。三藏他們到底能否成功將阿修羅封印？

戰術指南

終於來到最後一關，說實在這個阿修羅真身的攻擊真的非常之「屈」……他有六隻手加三個口，不只攻擊力高，有些還有麻痺的追加效果，筆者之前要大家裝備防止麻痺的防具就是這個原因。玩者的LEVEL一定要夠高（約45級左右），而且最好有九天雷帝助陣，否則將無法取勝。回復方面，玩者不要存有僥倖的心態，一旦有人的HP低過250就要立即用「快癒丹」回復，以保持完整的陣容繼續作戰。雖然玩者只需擊倒他的頭部就能勝出，但筆者建議大家還是先將他的手逐隻消滅後，之後才去攻擊其頭部吧。


■六隻手和三個口均有其特殊攻擊，而且通常都會有追加效果

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
阿修羅	1	??	約2800	???	無
手	6	??	約950	???	無

附錄・完全版法術表

木行法術

名稱	功用	消耗MP	射程	範圍	追加效果	所需LEVEL
回復	回復HP70	20	2(↑4↓4)	放0	—	2
弛縛	回復石化以外	8	2(↑4↓4)	放0	—	4
枝鞭	術攻25	18	4(↑8↓MAX)	放0	—	6
廣回復	回復HP100	43	2(↑4↓4)	放1	—	9
大回復	回復HP200	36	2(↑4↓4)	放0	—	12
茨繩	術攻45	37	1(↑8↓MAX)	放1	麻痺	15
快癒	回復HP999	70	2(↑4↓4)	放0	全異常回復	18
降魔雷鎚	術攻105	72	4(↑MAX↓MAX)	放0	—	21
飛快癒	回復HP999	90	4(↑8↓MAX)	放1	全異常回復	三藏專用

火行法術

名稱	功用	消耗MP	射程	範圍	追加效果	所需LEVEL
火箭	術攻35	19	3(↑8↓MAX)	放0	—	2
旺氣充溢	術攻—	37	1(↑4↓4)	放0	物理攻擊力↑	5
炸炎	術攻35	32	2(↑8↓MAX)	放1	—	8
烈火箭	術攻50	30	4(↑8↓MAX)	放0	—	10
炎車陣	術攻50	55	0(↑4↓4)	圓	—	13
廣旺氣充溢	術攻—	65	0(↑0↓0)	放1	物理攻擊力↑	16
烈炸炎	術攻65	82	2(↑8↓MAX)	放3	—	19
阿鼻獄炎	術攻80	90	3(↑8↓MAX)	放2	—	22
身外身法	術攻95	100	0(↑0↓0)	放3	—	悟空專用

土行法術

名稱	功用	消耗MP	射程	範圍	追加效果	所需LEVEL
岩鎚	術攻35	14	2(↑MAX↓MAX)	放0	—	2
石甲	術攻—	22	2(↑4↓4)	放0	物理防禦力↑	5
地槍術	術攻33	29	0(↑4↓4)	圓	—	7
辟法術	術攻—	34	0(↑0↓0)	放1	術防禦力↑	10
隕星	術攻55	41	2(↑MAX↓MAX)	放0	—	14
以土禁血法	術攻—	39	2(↑8↓MAX)	放0	石化	17
大隕星	術攻58	58	3(↑MAX↓MAX)	放1	—	19
衛天地槍陣	術攻83	67	0(↑0↓0)	放3	—	22
大滿漢全席	術攻60	48	2(↑4↓MAX)	放2	—	八戒專用

金行法術

名稱	功用	消耗MP	射程	範圍	追加效果	所需LEVEL
鐵皮鋼骨	術攻—	16	0(↑0↓0)	放0	物理防禦力↑	2
擊針	術攻35	20	3(↑8↓MAX)	放0	—	5
神兵槍	術攻30	32	3(↑2↓2)	貫1	—	8
針霧	術攻40	40	0(↑4↓4)	圓	—	10
金剛不壞身	術攻—	72	0(↑0↓0)	放0	物理防禦力↑	13
烈神兵槍	術攻51	45	5(↑2↓2)	貫1	—	16
烈針霧	術攻61	50	1(↑4↓4)	放2	—	19
神兵閃光槍	術攻75	63	6(↑2↓2)	貫1	—	22

水行法術

名稱	功用	消耗MP	射程	範圍	追加效果	所需LEVEL
冰刃	術攻30	30	3(↑8↓MAX)	放0	物理攻擊力↓	2
淨血	回復HP60	22	2(↑4↓4)	放0	毒回復	4
陰箭	術攻44	32	3(↑8↓MAX)	放0	毒	7
止水封	術攻—	19	3(↑8↓MAX)	放0	術封	10
烈冰刃	術攻57	36	4(↑8↓MAX)	放0	麻痺	12
理血活身	回復HP140	55	2(↑4↓4)	放0	物理攻擊力↑	15
玄冬陣	術攻55	62	0(↑0↓0)	放2	麻痺	18
死氣漂搖	術攻68	78	3(↑8↓MAX)	放2	毒	21

註：括弧內的數字為射程容許的高低差，例如(↑8↓MAX)即代表此法術的向上射程為8格，向下則無限制。另外範圍一欄中的「放」是放射；「貫」是貫穿；「圓」是圓形。



上網新手，容易暴走！
帶您開拓網上新宇宙，為您網上導遊
Hello
Internet!!
一本全面認識Internet不同元素的上網手冊
上網每一細節，完全爲您展現！

超極惡（硬）攻略最終回！





承接上期故事發展，今期的戰事將昂然踏進白熱最終章，宇宙可再次回復昔日的和平嗎？

TEXT：IKI

47.混亂迷惑的出擊

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



首先，在開始這版前，於INTERMISSION畫面中，希羅、卡多魯、萊茵會加入我軍，並帶來新機體WING GUNDAM ZERO及SANDROCK GUNDAM，而在比迪露加入我軍的場合下，玩者亦可得到一台多拉斯。順帶一提，就是有關WING ZERO CUSTOM的問題，眾所周知，它曾在上一集《機戰》中曾出現過。同樣地，它亦會出現在本作中，而取得方法更是非常簡單，就是透過機體的改造。以WING GUNDAM ZERO為例，只要把其機體所有能力改至最高段數，機體便會變成更強勁的WING ZERO CUSTOM！

回說戰術方面，在敵軍初期機體中，雜魚方面先要儘快解決基魯基魯及哥斯哥斯，至於「大佬輩」的密莎伯則必須配合「幸運」使用，始終「錢」在《機戰》中佔有很重要地位。另外，六神合體與巨靈神可分別向敵軍中的馬克及娜依蓮進行「說得」。最後，由於敵增援A的出現位置與敵軍初期機體的分佈位置十分鄰近，故玩者在第4 TURN行動時須防備下TURN敵增援A的出現。



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密莎伯（マザーバーン）	普拉基（ブラッキー）	0	30000	330	15000	1
佳零美迪斯（ガニメデス）	馬克（マーク）	0	20000	340	3000	1
謝羅（ゼーロン）	蘿茜（ロゼ）	0	7500	290	2500	1
基魯基魯（キルキル）	AI	0	10000	160	2000	1
哥斯哥斯（ゴスゴス）	AI	0	12000	160	2000	1
巴魯巴拉（バルバラ）	キシン星兵	0	10000	170	2000	1
古魯達（グルター）	キシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	9

2.敵軍增援機體A（第5 TURN）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
達古羅（ダークロン）	達基路（ダンゲル）	0	20000	250	9000	1
バキューム	バレン	1	13200	520	21000	1
基魯基魯（キルキル）	娜依蓮（ナイーダ）	1	10200	240	2000	1
哥斯哥斯（ゴスゴス）	AI	0	12000	160	2000	1
巴魯巴拉（バルバラ）	キシン星兵	0	10000	170	2000	1
古魯達（グルター）	キシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	6

85.銀河帝國先遣部隊

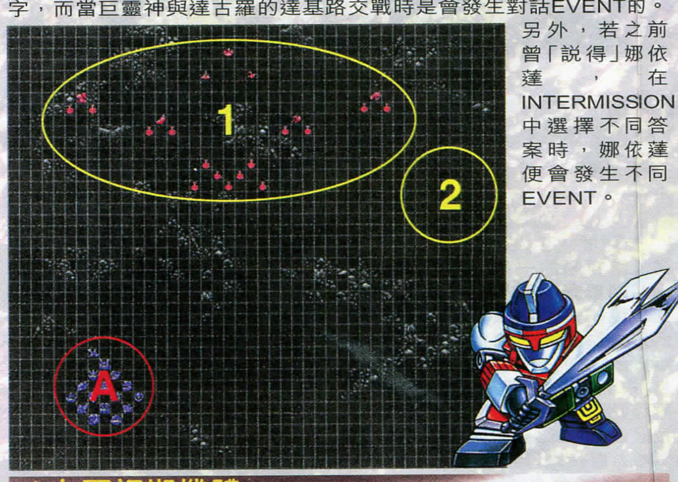
勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



由於劇情需要，座間翔的昆霸及加美尤的Z高達將不能出戰，雖然「暫時」失去了兩名強大戰力，但這版一開始玩者已加入了兩台新力軍-ZZ高達及ν高達。前者擁有廣域的MAP攻擊，但必先加強其EN值及地圖炮的攻擊力。至於ν高達，其飛翔炮擁有極遠射程，最適合作遠距離攻擊之用。筆者建議如配合「高性能雷達」增加其射程，ν高達更可成為隊中頭號人物（殺手）。

同樣地，六神合體可分別向敵軍中的馬克及蘿茜進行「說得」，當中蘿茜可望成為同伴。密莎伯必須配合「幸運」擊倒來賺錢。當敵機剩餘10部以下時，敵增援A便會出現，其中駕駛密莎伯的卡達魯及達古羅的達基路也是玩者指定攻擊的首要目標，原因當然不外乎一個「錢」字，而當巨靈神與達古羅的達基路交戰時是會發生對話EVENT的。另外，若之前曾「說得」娜依蓮，在INTERMISSION中選擇不同答案時，娜依蓮便會發生不同EVENT。



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密莎伯（マザーバーン）	普拉基（ブラッキー）	0	30000	330	15000	1
佳零美迪斯（ガニメデス）	馬克（マーク）	0	20000	340	3000	1
謝羅（ゼーロン）	蘿茜（ロゼ）	0	7500	290	2500	1
基魯基魯（キルキル）	AI	1	10200	160	2000	1
哥斯哥斯（ゴスゴス）	AI	1	12200	160	2000	1
巴魯巴拉（バルバラ）	キシン星兵	1	10200	170	2000	1
古魯達（グルター）	キシン星兵	1	11200	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	15

2.敵軍增援機體A（敵機剩餘10部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密莎伯（マザーバーン）	卡達魯（ガンダル）	0	30000	360	15000	1
達古羅（ダークロン）	達基路（ダンゲル）	0	20000	235	9000	1
フイフイ	AI（改）	0	14000	190	2400	1
拖斯多舒（ドズドズ）	AI（改）	0	14000	190	2600	1
コールガッチ	キシン星兵	0	12000	180	2100	1
バキューム	キシン星兵	0	13000	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	9

86.獸戰機基地總攻擊

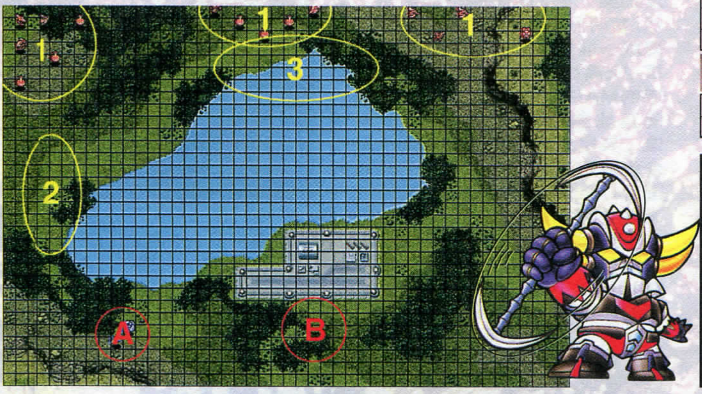
勝利條件：敵軍全滅・10 TURN經過

失敗條件：斷空我被擊落・敵人入侵己方基地／(己軍抵達後)己方戰艦被擊落・敵人入侵己方基地

戰鬥重點

對於斷空我來說，這版的EVENT甚具意義。首先，在戰鬥開始前，《鐵甲人》中的阿路比魯多會發生一段EVENT，之後自軍初期機體斷空我及黑鷹戰機便會出場，當中黑鷹戰機的阿蘭擁有不俗的戰鬥能力，最適宜用作削弱雜魚軍HP之用，故玩者亦可考慮對他多加培育。由於自軍增援機體會在第3 TURN出現，玩者不用太急於上前殺敵，然而由於敵人入侵己方基地便會GAMEOVER，因此亦要特別注意敵方的行進路線。其中又以上方敵人與基地最接近，故一定要重兵駐札。敵軍初期機體中的維新龍•曉與依華最為厲害，但由於兩者的移動不高倒反而不太擔心，然則玩者理應集中解決雜魚軍團。

隨自軍增援同時出擊的敵增援A以戈文最為厲害，至於姬莉亞則以巨靈神及瑪利亞輪流說得。當敵機剩餘10部以下時便出現敵增援B，且共出現14次之多！最佳應付方法當然是「地•圖•炮」。第11 TURN飛龍基地便會出現且發生EVENT，之後便加入成為同伴，過版後斷空我便會得到最強武器「斷空光牙劍」。



A自軍初期機體

斷空我＋黑鷹戰機

B自軍增援機體(第3 TURN)

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
維新龍•曉	Q波士(Qボス)	3	6600	270	2500	1
ウラエヌス	依華(イワン)	3	8600	240	2000	1
GR-2	AI	3	8600	190	4000	2
達古魯(ダークロン)	(ワルキメデス)	0	20000	260	9000	1
フイフイ	AI	0	14000	190	2400	1
拖斯多舒(ドズドズ)	AI	0	14000	190	2600	1
コールガッチ	ギシン星兵	0	12000	180	2100	1
バキユーム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	6

2.敵軍增援機體A(己軍增援出擊的同時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ギンギン	戈文(ゴーマン)	0	20000	360	7000	1
フビフビ	AI	0	16000	200	2800	1
キングゴリ	AI	0	16000	210	3000	1
舒美舒美(ズメズメ)	姬莉亞(キリカ)	0	18000	310	3200	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	4

3.敵軍增援機體B(敵機剩餘10部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	9





87.死鬥！大嶼山大決戰 前編

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：多蒙的機體被擊落・東方不敗的機體被擊落

戰鬥重點

多蒙的大EVENT，同樣亦是昊常容易的一版。起初，自軍初期機體中就只有以人間姿態出現的多蒙及東方盟主，他們將會為大家表演如何徒手擊落一台MS的恐怖技倆。至於作為「白老鼠」(敵軍初期機體)的則是《機戰》系列中聞名的最下位級之雜魚軍-死亡軍團。由於其能力實在太「雞」，故此這6台列亡軍團真的只是用來「送列」，不過，由於多蒙及東方盟主的HP亦實在少得可鄰(始終是血肉之軀嘛！)，故此大家也不要太輕敵。當敵軍初期機體全滅後，敵增援A便會出現，與此同時，自軍增援機體亦會出現。登上了機體後的多蒙實力大增，而這6台增援的死亡軍團只是作為多蒙升LV的工具。這版中玩者可使用MASTER GUNDAM，但其能力實在太強，故只可用來削弱敵人HP，之後便用迴避罷！免得和多蒙「爭飯食」，這版中多蒙可學得最強絕技「石破天驚拳」。







A自軍初期機體

多蒙、東方盟主

B自軍增援機體(與敵增援A同時出現)

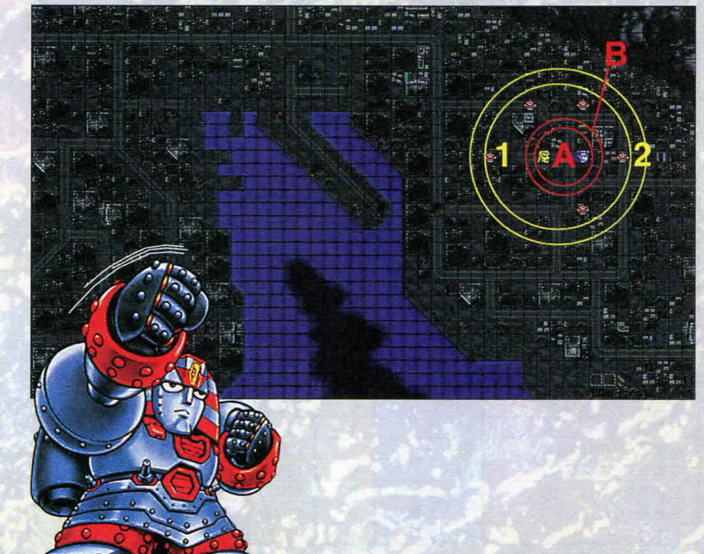
機體	駕駛者
GOD GUNDAM(ゴッドガンダム)	多蒙
MASTER GUNDAM(マスターガンダム)	東方盟主

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
死亡軍團(デスアーミー)	喪屍兵(ゾンビ兵)	0	4000	80	500	6

2.敵軍增援機體A(敵軍初期機體全滅)

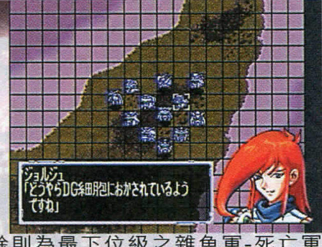
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
死亡軍團(デスアーミー)	喪屍兵(ゾンビ兵)	0	4000	80	500	12



88.死鬥！大嶼山大決戰 後編

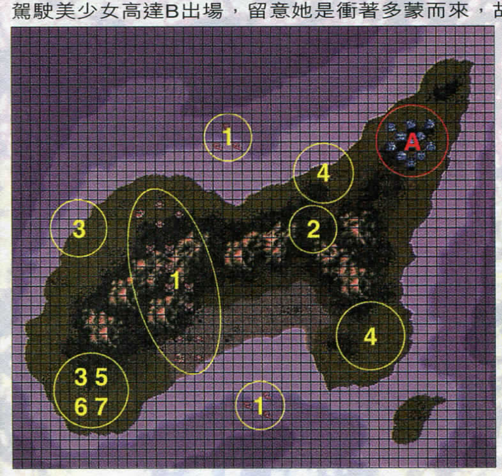
勝利條件：敵軍全滅　**失敗條件：多蒙被擊落**

戰鬥重點



這版是上個版面的延續，但相比起上個版面，這版絕對是漫長的死鬥。首先，由於劇情需要，自軍只能以多蒙、新樸克同盟、玲、舒比路、亞莉比、希羅、迪奥、卡多路及主角出戰，若亞莉比在隊中，在戰鬥開始前便有EVENT發生，之後她便會離開隊中。從敵軍初期機體看來，除了兩部高達外，其餘則為最下位級之雜魚軍-死亡軍團。然而大家絕不能因此掉以輕心，就如先前說過，這版絕對是漫長的死鬥。不信者大可試試此版中敵軍增援的次數。

在第2 TURN，敵機剩餘15部以下時，亞莉比便會以狂戰士姿態駕駛美少女高達B出場，留意她是衝著多蒙而來，故必先採用「閃避」指令。留意多蒙與玲可輪流説得狂戰士亞莉比。如先前沒有説得狂戰士亞莉比，最後增援的DEVIL GUNDAM（敵增援F）便會改由亞莉比駕駛，擊倒之後她亦不會成為同伴。這版中大家可體會由多蒙及新樸克同盟使出的合體攻擊「樸克同盟拳」。（各人氣力也要超過130）



A自軍初期機體

多蒙、新樸克同盟、玲、舒比路、亞莉比、希羅、迪奥、卡多路、主角

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ゼウスガンダム	マーキロット	3	6600	270	2300	1
コブラガンダム	シジマー	3	6400	270	2100	1
デスアーミー	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	6
デスバーデイ	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	6
デスネービー	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	6

2.敵軍增援機體A(第2 TURN，敵機剩餘15部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
美少女高達B(ノーベルガンダムB)	狂戰士亞莉比	5	9000	310	3000	1

3.敵軍增援機體B(敵機剩餘10部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デスアーミー	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	6
デスバーデイ	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	6

4.敵軍增援機體C(敵機剩餘10部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デスアーミー	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	12

5.敵軍增援機體D(美少女高達B被擊落、説得、撤退)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
DEVIL GUNDAM(デビルガンダム)	卡殊(キョウジ)	3	28600	340	15000	1
デスアーミー	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	4

6.敵軍增援機體E(DEVIL GUNDAM被擊落)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
MASTER GUNDAM(マスターガンダム)	東方盟主(マスターアジア)	3	15000	470	12000	

7.敵軍增援機體F(MASTER GUNDAM被擊落)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
DEVIL GUNDAM(デビルガンダム)	黄(ウオン)	3	28600	340	15000	1
デスアーミー	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	4

90.決死之突破決戰 前編

勝利條件：己方全軍進入指定地帶　**失敗條件：己方戰艦被擊落**

戰鬥重點



在INTERMISSION畫面中，玩者的戰力將再次得以提昇。因為超力電磁俠將追加了V LAZER、GROUNDCRASHER等新招。這版的目的只是要己方全軍進入指定地帶，而且敵軍也沒有增援，故大家必可從容過版。以敵軍初期機體來説，最厲害的莫過於戈文及普拉基的機體，當中擊倒密莎伯更可獲取15000資金，為了一個「錢」字，大家務必配合「幸運」來作最後一擊。



在第3 TURN時，若先前曾兩度説得托特，他便會駕駛超強聖戰機雪霸登場。由於機體性能出眾，故大可交由座間翔駕駛，至於翼霸則交由托特駕駛。由於兩部聖戰機可使出合體攻擊「DOUBLE奥拿斬」，故玩者亦須先行為托特提升LV，而且「奥拿斬」的攻擊力高，所耗EN少（只扣10 EN），因此玩者亦可大幅提升兩部聖戰機的EN值。（當然別忘了增加裝甲值啊！）

A自軍初期機體

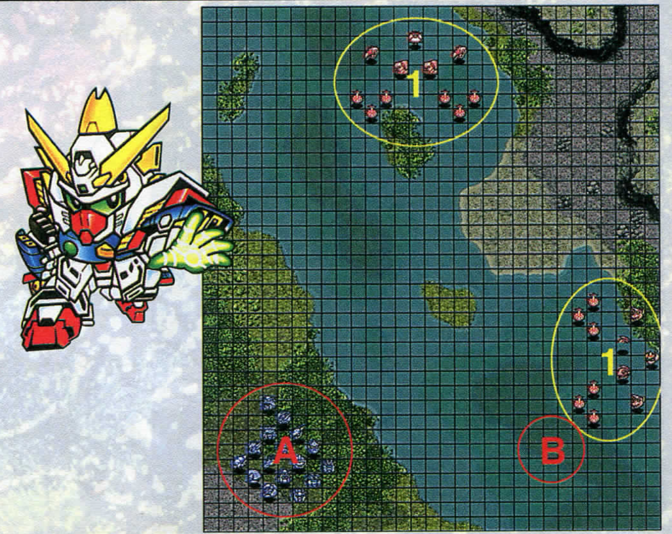
15機	

B自軍增援機體(第3 TURN)

機體	駕駛者
雪霸(サーバイン)	托特(トッド)

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
キンキン	ゴーマン	0	20000	360	7000	1
密莎伯(マザーバーン)	普拉基(ブラッキー)	0	30000	330	15000	1
基魯基魯(キルキル)	AI	1	10200	160	2000	1
哥斯哥斯(ゴスゴス)	AI	1	12200	160	2000	1
ワイワイ	AI	1	14200	190	2400	1
拖斯多舒(ドズドズ)	AI	1	14200	190	2600	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	12



91.決死之突破決戰 後編

勝利條件：己方全軍進入指定地帶　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

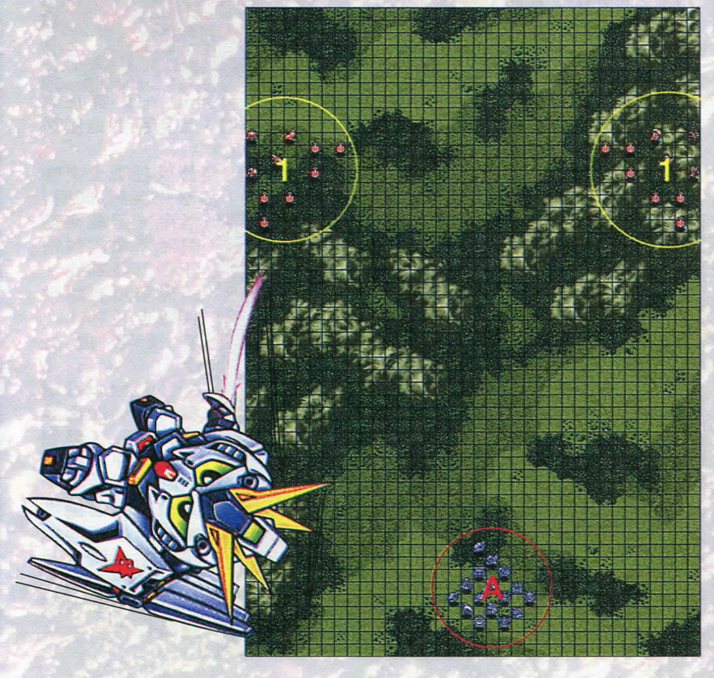


這版是上個版面的延續，過版條件同樣地只是要求己方全軍進入指定地帶，而且敵軍也沒有增援，但相比起上個版面，這版的敵人則絕對強上數倍！華路的華路大型宇宙船及女帝的茜度•瑪古斯已是教人頭痛不已。由於敵人的分佈位置正處於一個夾擊形勢（其實上版也是一樣），因此玩者不要一開始便一窩蜂走往書面上方的指定地帶，因為這版敵人的實力不是鬧著玩的。

如先前玩者曾向茜蘿進行說得，在這版中六神合體可再次她進行說得，之後她便會連同其座駕謝羅一同撤退，過版後便會加入我軍正式成為同伴。說回戰術方面，由於玩者處於被夾擊形勢，故應先派遣MS戰隊、聖戰士及G高達戰隊分頭殲滅兩邊敵人（注意G高達戰隊成員的氣力必須超過130，否則形同廢物）。至於華路及女帝，則以SUPER系機體幹掉罷。







A自軍初期機體

15機	

1.敵軍初期機體

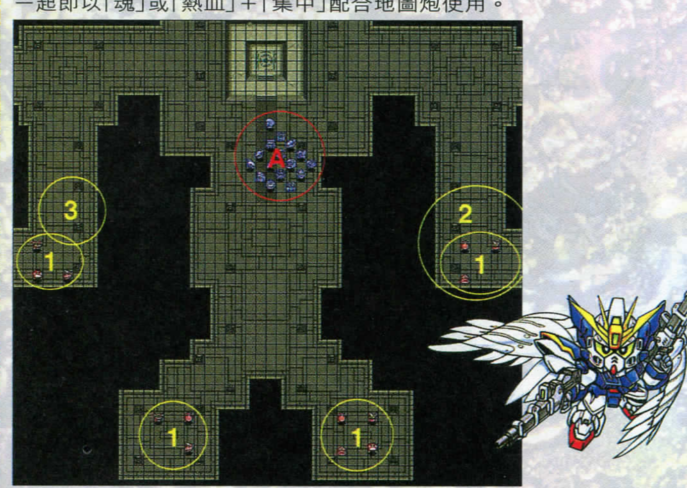
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
謝羅（ゼーロン）	茜蘿（ロゼ）	0	7500	290	2500	1
華路大型宇宙船（ワール大型宇宙船）	華路（ワール）	0	31000	340	12000	1
茜度•瑪古斯（ゼント•マグマ）	女帝ジャネラ	1	30200	340	16000	1
達古魯（ダークロン）	（ダンゲル）	1	20200	260	9000	1
巴魯巴拉（バルバラ）	キシン星兵	1	10200	170	2000	1
古魯達（グルダー）	キシン星兵	1	11200	170	2000	1
コールガッチ	キシン星兵	1	12200	180	2100	1
バキコーム	キシン星兵	1	13200	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	12

92.歪曲的宇宙

勝利條件：敵軍全滅•10 TURN經過　失敗條件：敵軍進入封印地帶•己方戰艦被擊落

戰鬥重點

這版玩者最大的任務是防止敵軍進入書面上方的封印地帶，左右兩邊的敵人可以MS小隊配合可用地圖炮的機體應付。唯一小心是左右兩邊的敵人也會出現援軍，但老實說，單以NEW高達、GOD GUNDAM（必須超過130氣力，否則形同廢物）、WING ZERO（或WING ZERO CUSTOM）及雪霸已有足夠能力應付左右兩邊首輪的敵人。其實，筆者個人則認為這版最大的敵人並不是書面下方的敵人，而是處於書面左右兩旁的敵人，一來書面下方並不會有援軍出現，二來這兒增援的敵人遠較下方的敵人厲害。就是兩部密莎伯也可以斷空我及六神合體一人一部應付。敵軍在第2 TURN及第4 TURN也會出現增援，其中又以第2 TURN的女帝最強。其實，應付的最佳方法是分別派遣WING ZERO及ZZ GUNDAM往兩旁通道駐守，待敵人聚集一起即以「魂」或「熱血」＋「集中」配合地圖炮使用。



A自軍初期機體

15機	

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密莎伯（マザーバーン）	卡達路（ガンダル）	0	30000	330	15000	1
密莎伯（マザーバーン）	普拉基（ブラッキー）	0	30000	330	15000	1
舒美舒美（ズメズメ）	AI（改）	1	18200	240	3200	1
キングゴリ	AI（改）	1	16200	210	3000	1
つビつビ	AI（改）	1	16200	200	2800	1
多斯哥舒（ドズドズ）	AI（改）	1	14200	190	2600	1

2.敵軍增援機體A（第2 TURN）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
茜度•瑪古斯（ゼント•マグマ）	女帝ジャネラ	1	30200	340	16000	1
達古魯（ダークロン）	（ワルキメデス）	1	20200	260	9000	1
達古魯（ダークロン）	（ダンゲル）	1	20200	260	9000	1
ビッグシリウス	AI	0	18000	190	8000	3
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	3

3.敵軍增援機體B（第4 TURN）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
華路大型宇宙船（ワール大型宇宙船）	華路（ワール）	1	31200	340	12000	1
キンキン	戈文（ゴーマン	1	20200	360	7000	1
古魯達（グルダー）	キシン星兵	1	11200	170	2000	1
コールガッチ	キシン星兵	1	12200	180	2100	1
バキコーム	キシン星兵	1	13200	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	3





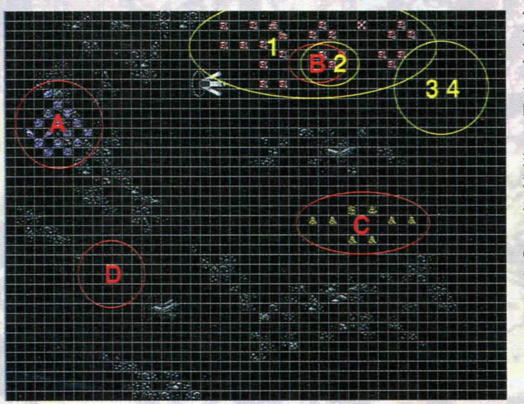
95.沒有勝利者之戰

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



首先，由於劇情需要，自軍中的萊茵及希羅也不能出戰。不過有兩則好消息，就是在INTERMISSION畫面中，多洛華會帶同新機體HEAVYARMS GUNDAM改加入我軍成為同伴。另外，系列中最強機體之一的真三一萬能俠（真GETTER ROBO）亦會正式出場。敵人的雜魚方面也是以MS系居多，由於其HP不高，基本上是打得很輕鬆，對罷？如果你這樣想便錯了，因為這版根本是個局！首先在敵軍初期機體中的利普拉，其HP有65000而擊倒所得資金有48500，無可否認是肥肉一塊！但你估電腦唔識同你爭咩？而且，只要利普拉受到1%以上損傷、敵機剩12部以下、第5 TURN玩者回合或多魯傑斯II被毀，也會發生利普拉被擊破的EVENT，同時48500的＄＄也會「見財化水」，到時便真的成了「沒有勝利者之戰」。之後增援的卡碧尼與艾比昂更恐怖，雖然其HP不高，但他們均有3次DUMMY（即係打中都唔扣半丁點HP），唯一方法是以「必中」＋「閃避」的機體打其3次，然後以SUPER系機體的大技一招K.O.‥‥咁你話這版是否一個局！



A自軍初期機體

15機

B自軍增援機體（與敵增援A同時出現）

機體	駕駛者
多拉斯	萊茵
WING ZERO	希羅

C中立敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多魯傑斯II（トールギスII）	杜尼斯（トレーズ）	3	7600	340	7000	1
WING GUNDAM（ウイングガンダム）	レデイ・アン	3	4900	270	3000	1
多拉斯（トーラス）	スペジャルズ	0	6000	140	1700	6

D中立敵軍增援機體A（第3 TURN，中立敵機剩餘7部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バウンド・ドッグ	尊尼（ジエリド）	3	11600	280	3500	1
バウンド・ドッグ	スペジャルズ	1	9200	165	3500	2
嘉普斯利（ガブスレイ）	スペジャルズ	3	6600	155	1200	4

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
利普拉（リーブラ）	カーンズ	0	65000	370	48500	1
比魯高II（ビルゴII）	AI	0	9000	190	3500	9
比魯高（ビルゴ）	AI	0	7000	170	3000	12
メリクリウス	AI	3	6800	180	3500	1
ウアイエイト	AI	3	680	180	3500	1

2.敵軍增援機體B（利普拉被擊落）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
艾比昂高達ガンダムエピオン	米利亞魯多（ミリアルド）	5	7300	340	5000	1

3.敵軍增援機體C（敵初期機及敵增援B全滅）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
卡碧尼（キユベレイ）	哈曼嘉（ハマーン）	0	20000	410	16000	1
ハンマ・ハンマ	馬士文（マシユマー）	0	8000	310	5500	1
R・勇士（R・ジャジャ）	姬娜（キャラ）	0	5000	280	2000	1
ガ・ゾウム	バンパ	0	7000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ワイム	0	7000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ビアン	0	7000	240	3000	1
バウ	亞古捷斯兵（アクシズ兵）	0	6000	170	2800	6
多歷臣（ドライセン）	亞古捷斯兵（アクシズ兵）	1	5200	180	2500	6

4.敵軍增援機體D（敵增援C剩餘15部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
卡碧尼MKII（キユベレイMKII）	波雷（プル）	0	3800	270	3000	1

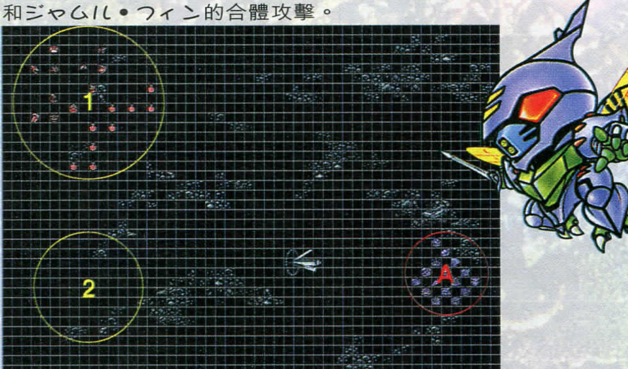
96.地球圈制壓

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



相比先前一版，這版戰況合理得多了。首先，觀乎這版敵人部隊的HP整體也是偏高，因此，我軍中各SUPER系機體在這話中可謂大派用場。在敵軍初期機體方面，華路大型宇宙船、達古魯、以致舒美舒美及多斯哥舒等機械獸也擁有頗高的HP及資金，如把它們全數擊倒的確可成為「有錢人」，但這樣做一來太浪費時間，二來亦浪費EN及彈藥（因敵人HP偏高），在應付往後敵人的增援可能顯得很吃力。而且，此版中若擊倒了祖魯皇帝的本體，所有敵軍初期機體也會撤退。故玩者便只須集中攻擊祖魯皇帝，這樣一來便節省了不少時間及EN。擊倒華路大型宇宙船後，祖魯皇帝便會露出本體，其HP雖有45000之多，但只要以「奇跡」（LV 61習得）配合六神合體最強一擊「FINAL GODMARS」，要一擊打倒祖魯皇帝也不是難事。至於敵增援A中，玩者緊記以捷度說得駕駛卡碧尼MKII的波雷，以及小心ガ・ゾウム和ジャムル・フィン的合體攻擊。



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
華路大型宇宙船（ワール大型宇宙船）	祖魯皇帝（ズール皇帝）	3	31600	420	12000	1
祖魯皇帝（ズール皇帝）	祖魯皇帝（ズール皇帝）	0	45000	470	20000	1
達古魯（ダークロン）	（ダンゲル）	0	20000	260	9000	1
バキユーム	キシン星兵	1	13200	180	2100	1
ランドーラ	キシン星兵	0	14000	190	2200	1
キユルタクス	キシン星兵	0	15000	190	2200	1
舒美舒美（ズメズメ）	AI	3	18600	240	3200	1
キングゴリ	AI	3	16200	210	3000	1
つビつビ	AI	1	16600	200	2800	1
多斯哥舒（ドズドズ）	AI	3	14600	190	2600	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	9

2.敵軍增援機體A（祖魯皇帝被擊落）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ハンマ・ハンマ	馬士文（マシユマー）	3	8600	310	5500	1
リゲルグ	依莉亞（イリア）	1	7400	290	3500	1
卡碧尼MKII（キユベレイMKII）	波雷（プル）	0	3800	270	3000	1
バウ	古里明（グレミー）	3	7400	290	3500	1
ガ・ゾンム	バンパ	1	7200	240	3000	1
ガ・ゾンム	ワイム	1	7200	240	3000	1
ガ・ゾンム	ビアム	1	7200	240	3000	1
ジャムル・フィン	デル	1	7700	260	3500	1
ジャムル・フィン	ダニー	1	7700	260	3500	1
ジャムル・フィン	デユーン	1	7700	260	3500	1
多歷臣（ドライセン）	亞古捷斯兵（アクシズ兵）	3	5600	180	2500	6





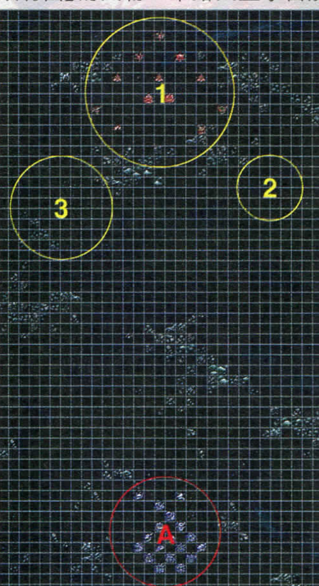
97.決戰宙域 前編

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己軍全滅

戰鬥重點

這版同樣是緊接上一版故事的延續，同樣，大家亦可視這一話為「祖魯皇帝之最期」，而六神合體的故事亦會正式告一段落。先看看敵軍初期機體的分佈位置，與上版可謂大同小異，不過當中有不少「有頭有面」的人物，華路大型宇宙船





（祖魯皇帝）、華路大型宇宙船（華路）、茜度•瑪古斯（女帝），但大家不要「懶悲壯」一鼓作氣上前殺敵，因為只要玩者步進地圖中央範圍敵增援A便會出現，當中戈文、達基路及五飛也是強敵。由於五飛這時不會成為同伴，放心殺罷。而當閣下把敵增援A殺得興起之際，只要敵機剩餘10部以下，敵增援B便會在左方不遠處出現，只要小心兩部密莎伯便可。要應付這窘境也十分簡單，只要派一部2回行動及有MAP攻擊的機體上前，待敵增援A出現便往下方走，便可輕易把敵人引來送死。另外，當六神合體與祖魯皇帝交戰便有對話發生，同樣擊倒華路大型宇宙船後，祖魯皇帝便會露出本體。如以六神合體以外的機體擊倒祖魯皇帝本體，便會發生祖魯皇帝再度復活EVENT。

A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
華路大型宇宙船(ワール大型宇宙船)	祖魯皇帝(•ズール皇帝)	5	32000	420	12000	1
祖魯皇帝(ズール皇帝)	祖魯皇帝(ズール皇帝)	0	45000	470	20000	1
華路大型宇宙船(ワール大型宇宙船)	華路(ワール)	1	30600	420	12000	1
茜度•瑪古斯(セント•マグマ)	女帝ジャネラ	3	30600	340	16000	1
ビッグシリウス	AI	3	18600	190	8000	1
ガニメデス	キシン星兵	3	20600	220	3000	3
キャンドーラ	キシン星兵	3	16600	200	2300	1
キユルタクス	キシン星兵	3	15600	190	2200	1
舒美舒美(ズメズメ)	AI	3	18600	240	3200	1
キングゴリ	AI	3	16600	210	3000	1
つビつビ	AI	3	16600	200	2800	1

2.敵軍增援機體A(己軍步進地圖中央範圍)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ギンギン	戈文(ゴーマン	5	21000	360	7000	1
達古魯(ダークロン)	達基路(ダンゲル)	3	20600	235	9000	1
アルトロンガンダム	五飛	0	8000	320	4000	1
ランドーラ	キシン星兵	3	14600	190	2200	1
バキユーム	キシン星兵	3	13600	180	2100	1
コールガッチ	キシン星兵	3	12600	180	2100	1
多斯哥舒(ドズドズ)	AI	3	14600	190	2600	1
つイつイ	AI	3	14600	190	2400	1
哥斯哥斯	AI	3	12600	170	2200	1

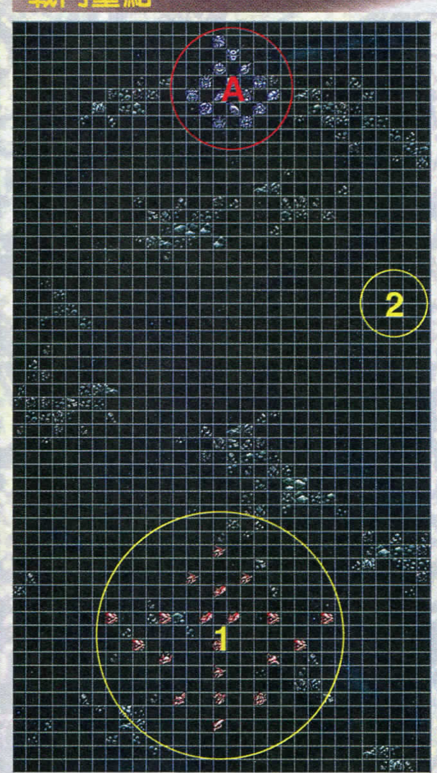
3.敵軍增援機體B(敵機剩餘10部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密莎伯(マザーバーン)	卡達路(ガンダル)	3	30600	330	15000	1
密莎伯(マザーバーン)	普拉基(ブラッキー)	3	30600	330	15000	1
達古魯(ダークロン)	(ワルキメデス)	3	20600	235	9000	1
古露達(グルダー)	キシン星兵	3	11600	170	2000	2
巴魯巴拉(バルバラ)	キシン星兵	3	10600	170	2000	2
基路基魯(キルキル)	AI	3	10600	170	2000	2

98.決戰宙域 後編

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



同樣是一場緊接的戰事，消滅了祖魯皇帝後，這版便輪到與亞古捷斯的戰鬥了。相對上一版敵人是整體HP也偏高的SUPER系機體部隊，這版的敵人則主要是HP較低的MS系機體。但玩者不要以為因此歡喜過了頭，以為可「恰」電腦，但仔細看清敵軍初期機體的陣容，果然星光熠熠，哈曼嘉、賈圖、依莉亞、阿里亞斯、拉嘉、波雷斯、馬士文、姬娜，全部也是「有頭有面」的人物，以筆者的LV而言，全部也有2回行動，更重要是擁有超高命中率及迴避率。賈圖的萊超實在強得可怕，當然重高達MK II的重火力足以輕易擊倒MS系機體。此外玩者更要小心3台ジャムル•フィン會使出合體攻擊。卡碧尼同樣擁有3次DUMMY（即係打中都唔扣半丁點HP），唯一方法是以「必中」+「閃避」的機體打其3次，然後以SUPER系機體的大技一招K.O.。筆者可事先聲明，這種「DUMMY惡夢」在往後排數將陸續有來。只要卡碧尼的HP剩餘30%或被擊落，所有敵軍初期機體也會撤退。故玩者便只須集中攻擊卡碧尼，這樣便節省了不少時間。敵軍全滅或撤退後，敵增援A便會出現，而且更是最終BOSS三人眾之一的朱依莉，其機體的HP剩餘70%時便會使用「根性」指令。如在成功説得波雷的場合，玩者可以捷度説得波雷斯。

A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
卡碧尼(キユベレイ)	哈曼嘉(ハマーン)	0	20000	410	16000	1
ノイエ•ジール	賈圖(ガトー)	0	10500	380	12000	1
リゲリグ	依莉亞(イリア)	1	7400	315	3500	1
ドーベンウルフ	拉嘉(ラカン)	1	9200	345	7800	1
バウ	阿里亞斯(アリアス)	5	7000	300	2800	1
重高達MK II(サイコガンダムMK II)	波雷斯(ブルシー)	0	25000	375	12000	1
ジャムル•フィン	デル	1	7700	260	3500	1
ジャムル•フィン	ダニー	1	7700	260	3500	1
ジャムル•フィン	デユーン	1	7700	260	3500	1
ハンマ•ハンマ	馬士文(マシユマー)	5	9000	310	5500	1
R•勇士(R•ジャジャ)	姬娜(キャラ)	5	6000	280	2000	1
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	6000	170	2800	3
多歷臣(ドライセン)	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	5600	180	2500	6

2.敵軍增援機體A(敵軍全滅或撤退)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ジエイクラップス	朱依莉(ジエイ=レン)	0	43500	490	29000	1





99.野心

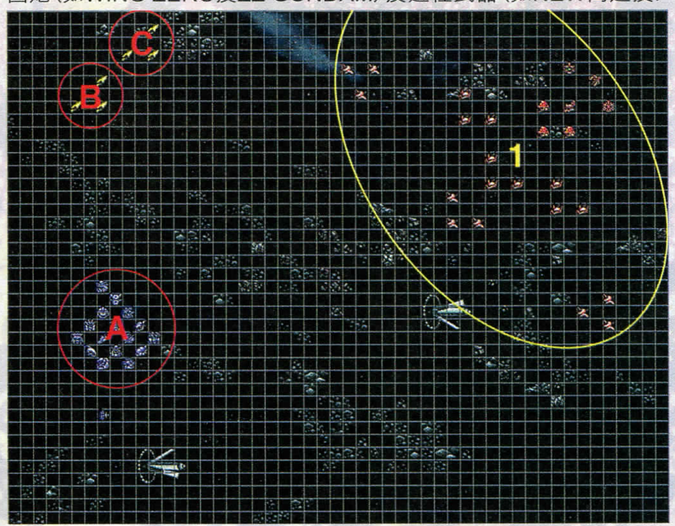
勝利條件：敵軍全滅　　**失敗條件：己方戰艦被擊落**

戰鬥重點



對話EVENT奇多的一版，首先敵軍初期機體中的賈圖、馬士文、姬娜及依莉亞也是強敵，3台ガ•ゾウム又能使用合體攻擊。但最重要是開始時處於玩者上方的6台量產型卡碧尼，由於其擁有超高命中率及迴避率以及高得可怕的移動力和飛翔炮，故玩者一開始時先要全員使用「閃避」或「集中」精神指令，減到被擊中機會。另外，玩者亦須準備數台配備地圖炮（如WING ZERO及ZZ GUNDAM）及遠程武器（如NEW高達及F91）的機體，以求在下TURN把6台量產型卡碧尼一舉殲滅。之後玩者的軍隊亦須立刻往畫面右方走，因為在第6 TURN，敵機剩餘12部以下時，中立敵軍又會有6台量產型卡碧尼及波雷斯在同一位置出現。

另外，如以下特定人物交戰則會發生對話EVENT：捷度與馬士文、捷度與波雷斯、捷度與姬娜、波雷與波雷斯、哥奧與賈圖。而先前如捷度曾說得波雷斯，這次說得後她便會撤退。



A自軍初期機體

15機	

B中立敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
量產型卡碧尼(量産型キユベレイ)	ブルクローン	0	6000	210	4000	6

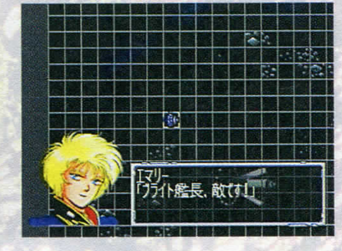
C中立敵軍增援機體(第6 TURN，敵機剩餘12部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
クインマンサ	波雷斯(プルシー)	0	30000	350	13500	1
量產型卡碧尼(量産型キユベレイ)	ブルクロンー	0	6000	210	4000	6

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ノイエ•ジール	賈圖(ガトー)	1	10700	340	12000	1
渣古III改(ザクIII改)	馬士文(マシユマー)	1	5200	330	3000	1
ゲーマルク	姬娜(キアラ)	1	6200	340	3400	1
リゲルグ	依莉亞(イリア)	1	7400	290	3500	1
ガ•ゾウム	バンバ	1	7200	240	3000	1
ガ•ゾウム	ワイム	1	7200	240	3000	1
ガ•ゾウム	ビアン	1	7200	240	3000	1
R•勇士(R•ジャジャ)	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	1	5200	180	2000	9
ハンマ•ハンマ	ACE亞古捷斯兵(エース)	0	8000	220	5500	9



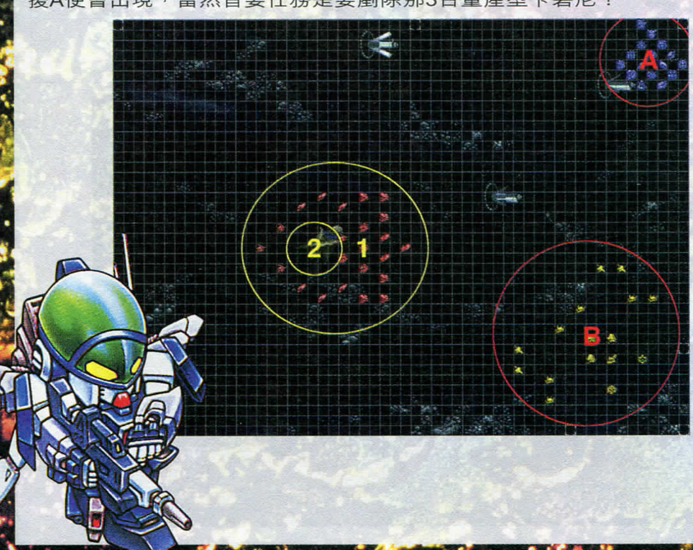


100.亞古捷斯攻防 前編

勝利條件：敵軍全滅　　**失敗條件：己方戰艦被擊落**

戰鬥重點

首先，在中立自軍初期機體中的馬士文及姬娜，如在先前SCENARIO 97的場合沒有被擊倒，玩者是可以捷度向他們進行說得的，之後他們便會在SCENARIO 122中加入我軍陣勢成為同伴。雖然此版的中立軍會主動攻擊敵人並分散敵人的攻擊，然而同時亦會分薄了玩者賺取的資金及經驗值。因此，玩者必須向現實低頭，就是向馬士文及姬娜進行說得後便以地圖炮把這些中立軍統統殺掉！至於敵軍初期機體方面，留意拉嘉及阿里亞斯也是強敵，而3台ジャムル•フィン又能使用合體攻擊。但最重要還是那6台擁有超高命中率及迴避率以及怕飛翔炮的量產型卡碧尼。而當敵機剩餘5部以下時，敵增援A便會出現，當然首要任務是要剷除那3台量產型卡碧尼！



A自軍初期機體

15機	

B中立自軍初期機體

機體	駕駛者
渣古III改(ザク改)	馬士文(マシユマー)
ゲーマルク	姬娜(キヤラ)
リゲルグ	依莉亞(イリア)
ガ•ゾウム	バンバ
ガ•ゾウム	ワイム
ガ•ゾウム	ビアン
ハンマ•ハンマ(x6)	
R•勇士(R•ジャジャ)(x4)	

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ドーベンウルフ	拉嘉(ラカン)	3	9600	305	7800	1
バウ	阿里亞斯(アリアス)	5	7000	300	2800	1
ジャムル•フィン	デル	1	7700	260	3500	1
ジャムル•フィン	ダニー	1	7700	260	3500	1
ジャムル•フィン	デユーン	1	7700	260	3500	1
量產型卡碧尼(量産型キユベレイ)	ブルクロンー	0	6000	210	4000	6
ドーベンウルフ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	9000	210	4000	3
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	3
多歷臣(ドライセン)	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	1	5200	180	2500	6

2.敵軍增援機體A(敵機剩餘5部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
量產型卡碧尼(量産型キユベレイ)	ブルクローン	0	6000	210	4000	3
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	6





101.亞古捷斯攻防 中編

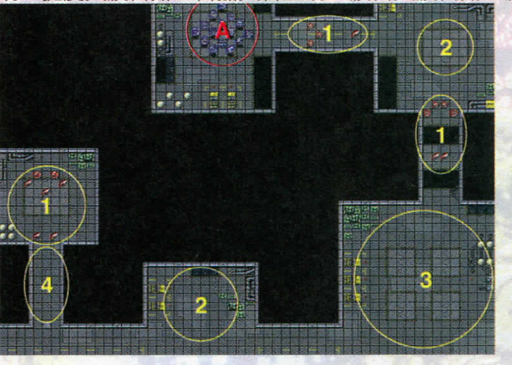
勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己軍全滅

戰鬥重點



首先，這版的版面可分作5個格納庫來看，而玩者開始時身處的地方正是第1格納庫的地段。當己方步進第2格納庫地段時，敵增援A便會出現，當中則以量產型卡碧尼的實力最可怕。而當己方步進第3格納庫地段時，敵增援B便會出現，但論到實力及威脅性則不及先前的敵增援A了。當己方步進第4格納庫地段時，敵增援A又會再次出現，同樣地以量產型卡碧尼的實力最可怕，是玩者須「優先處理」的敵人。最後，當己方步進第5格納庫地段時，敵增援C便會出現，當然又是量產型卡碧尼的天下，點做？好嘢喎！自己睇喇！打倒了所有敵增援後，便要面對「大佬輩」的古里明及波雷斯。不過，若先前曾說得波雷斯，這次捷度可再度說得她，但一定不能先打死古里明，說得成功後波雷斯便會正式加入成為同伴。

另外，如以下特定人物交戰則會發生對話EVENT：捷度與古里明、捷度與波雷斯、呂嘉與古里明、波雷與波雷斯、波雷與古里明。



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
クインマンサ	古里明(グレミー)	1	30200	390	13500	1
クインマンサ	波雷斯(プルシー)	1	30200	350	13500	1
ドーベンウルフ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	9000	210	7800	2
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	5
量產型卡碧尼(量產型キュベレイ)	プルクローン	1	6200	210	4000	8

2.敵軍增援機體A(己方步進第2格納庫地段)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
量產型卡碧尼(量產型キュベレイ)	プルクローン	1	6200	210	4000	1
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	8
ドーベンウルフ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	9000	210	7800	2

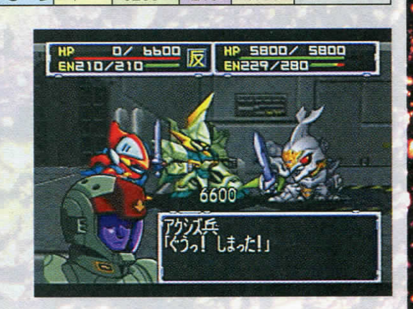
3.敵軍增援機體B(己方步進第3格納庫地段)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	6
ドーベンウルフ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	9000	210	7800	6

4.敵軍增援機體C(己方步進第5格納庫地段)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ドーベンウリフ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	9000	210	7800	6
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	3
量產型卡碧尼(量產型キュベレイ)	プルクローン	1	6200	210	4000	2





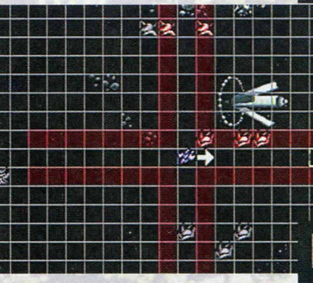
102.亞古捷斯攻防 後編

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



解決了古里明叛軍後，來到這版，玩者與亞古捷斯軍的戰鬥也到了終結的時候。敵人方面可謂空群而出，敵軍初期機體中以哈曼嘉的卡碧尼最恐怖，其DUMMY次數(即係打中都唔扣半丁點HP)在這版中竟有5次之多！實在是強得可怕，唯一方法是以「必中」+「閃避」的機體打其5次，然後以SUPER系機體的大技一招K.O.。另外，在敵機剩餘15部以下時會出現中立敵增援A，其位置更在自軍初期機體的身後！由於機體同樣是令人討厭的量產型卡碧尼，故玩者必須先除去而後快之。而敵增援B可說是緊接敵增援A出現，當中必須小心賈圖。留意當阿寶、加美尤、捷度與哈曼交戰時也有對話EVENT發生。





A自軍初期機體

15機

B中立敵軍增援機體A(敵機剩餘15部以下)

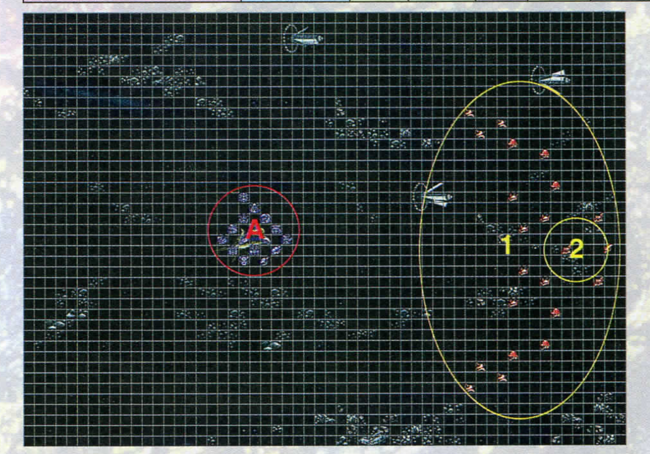
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
量產型卡碧尼(量產型キュベレイ)	プルクローン	3	6600	210	4000	6

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
卡碧尼(キュベレイ)	哈曼嘉(ハマーン)	1	20200	410	16000	1
リゲルグ	ACE亞古捷斯兵(エース)	3	7800	210	3500	3
ハンマ・ハンマ	ACE亞古捷斯兵(エース)	3	8600	220	5500	6
ガ・ゾウム	ACE亞古捷斯兵(エース)	3	7600	180	3000	6
R・勇士(R・ジャジャ)	ACE亞古捷斯兵(エース)	3	5600	190	2000	6

2.敵軍增援機體B(敵機剩餘13部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ノイエ・ジール	賈圖(ガトー)	4	11000	340	12000	1
リゲルグ	ACE亞古捷斯兵(エース)	3	7800	210	3500	3
ガ・ゾウム	ACE亞古捷斯兵(エース)	3	7600	180	3000	6



103.惡夢再來

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

這版果然是惡夢，雖然敵人數目不多，且實力也不算太強，但是3台及姆基戰艦及9台TERMINATOR POLICE也教人不可輕敵。另外，只要敵機剩餘12部以下，姆基帝國四天王之一的奇路多羅姆將軍便會使用精神攻擊，之後己方全員的氣力也會—30，除了減低了機體的攻擊力外，對於一些SUPER系機體而言，隨時連基本的攻擊也不能使用。因此，玩者最聰明的做法是一開始便以移動速度高、擁有2回行動的SUPER系機體配合「隱身」精神指令向奇路多羅姆將軍方向長驅直進，配合150氣力和「熱血」，以大招攻擊奇路多羅姆將軍，務必在1 TURN內把其擊倒，當中筆者首推以真三一2號前進，最後則以真三一1號的大技「烈陽火球彈」作結。待解決了奇路多羅姆將軍後，便不怕發生精神攻擊EVENT。當然，閣下亦可堅持以忍與奇路多羅姆將軍交戰時來發生對話EVENT，但請付出全員氣力—30的代價。





A自軍初期機體

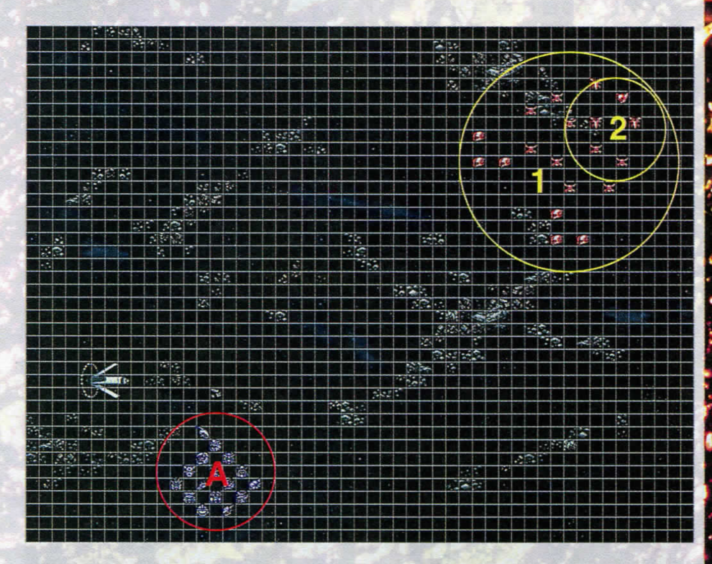
15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ギルバウアー	ギルドローム將軍	3	16600	330	9500	1
姆基戰艦(ムゲ戰艦)	姆基兵(ムゲ兵)	1	27200	200	8000	3
ゼイ・ファー	姆基兵(ムゲ兵)	7	4400	90	1000	9
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	7	4900	130	120	6

2.敵軍增援機體A(敵機剩餘8部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ゼイ・ファー	姆基兵(ムゲ兵)	7	4400	90	1000	11

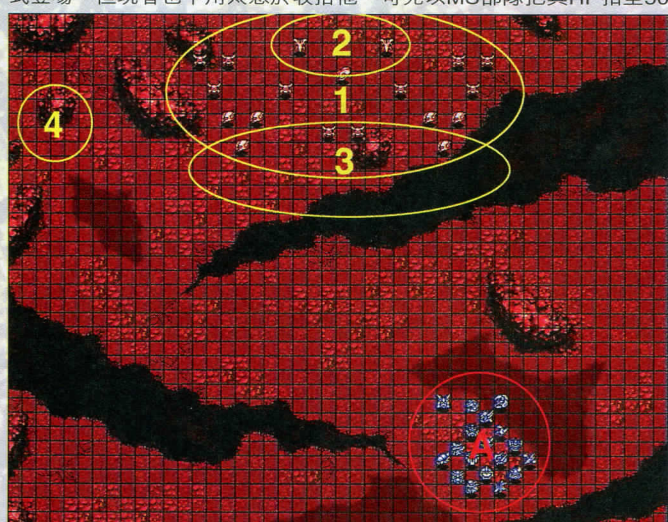


104.最後的咆哮

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

在SCENARIO 102的最後，如玩者選擇「進入姆基的宇宙」便會進入這版面。首先這版中玩者先要對付姆基帝國四天王之一的迪斯佳亞將軍，因為在第3 TURN時，迪斯佳亞將軍便會使用精神攻擊，之後己方全員的氣力也會—30，除了減低了機體的攻擊力外，對於一些SUPER系機體而言，隨時連基本的攻擊也不能使用。玩者可用回上版對付奇路多羅姆將軍的戰術，但留意在擊倒迪斯佳亞將軍後他又會再度復活，並用上「THE根性」及「集中」精神指令，總之要如筆者用真三一令他在1 TURN內「死」2次，之後他才正式壽終正寢。敵軍全滅後地圖背景便會變色，敵增援B亦會同時出現。當中的姆基帝王亦會正式登場，但玩者也不用太急於收拾他，可先以MS部隊把其HP扣至50%左右，姆基帝王便會使用「THE根性」及「氣合」精神指令，這時便以斷空我的最大技「斷空光牙劍」把姆基帝王的野心粉碎罷！姆基帝王被擊落後敵增援C便會出現，而艾雲魯更是最終BOSS三人眾之一，但以六神合體的「FINAL GODMARS」配合「奇跡」，相信一擊必殺也非難事，而艾雲魯在HP少於30%的情況亦會撤退，之後便可過版。



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ザン・ガイオー	デスガイヤー將軍	5	24000	350	9000	1
姆基戰艦(ムゲ戰艦)	姆基兵(ムゲ兵)	1	27200	200	8000	2
ゼイ・ファー	姆基兵(ムゲ兵)	7	4400	90	1000	10
TERMINATOR POLICE(テーミネーターポリス)	AI	7	4900	130	120	6

2.敵軍增援機體A(敵機剩餘10部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ゼイ・ファー	姆基兵(ムゲ兵)	7	4400	90	1000	6

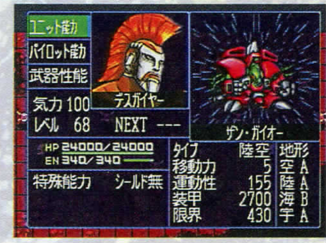
3.敵軍增援機體B(敵軍全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ・ゾルバドス城	姆基帝王(ムゲ帝王)	0	55000	440	25000	1
姆基戰艦(ムゲ戰艦)	姆基兵(ムゲ兵)	1	27200	200	8000	2
ゼイ・ファー	姆基兵(ムゲ兵)	7	4400	90	1000	8
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	7	4900	130	120	6

4.敵軍增援機體C(姆基帝王被擊落)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
アウイエスレルム	艾雲魯(アウイ=ルー)	0	43000	500	18000	1





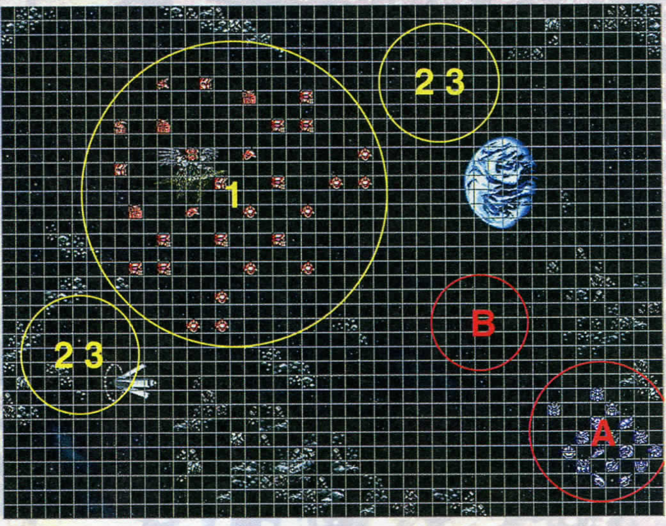
121.恐佈！DEVIL ACCESS始動！前編

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



首先，在INTERMISSION中，往姆基宇宙進發的部隊及留守地球的部隊會再次匯合，且得到最新的宇宙戰艦勒皆林。同時，由於劇情需要，多蒙在此版中是不能出擊的。這版的敵人以MS為主，但其HP值也甚高。從敵軍初期機體來看，除了那9台比魯高 II 外，其他敵機諸如沙煞比、乍德・德卡、基拉・德卡、DEVIL ACCESS、重高達、自護、基拉・德卡及多魯傑斯 III 也是異常厲害的角色。由於來到這版絕大部份的敵人也能作2回行動，而且一些機體諸如乍德・德卡、自護等也擁有射程極遠武器。另外，還記得「DUMMY惡夢」嗎？這話中馬沙的DUMMY次數竟有5次之多！而基利爾、米利亞魯多亦有3次的DUMMY次數，解決方法是以「必中」＋「閃避」的機體打其N次（N者＝DUMMY次數），然後以SUPER系機體的大技一招K.O.。值得一提的是與敵增援B同時出現的中立自軍增援機體中有一台曼陀羅高達，只要他不被擊倒，過版後基拉路是會成為同伴的。



A自軍初期機體

NEW高達（阿寶）＋15機

B中立自軍增援機體（與敵增援B同時出現）

機體	駕駛者
マグアナック	ラシント
マグアナック（x6）	
曼陀羅高達（マンダラガンダム）	基拉路（キラル）

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
沙煞比（サザビー）	馬沙（シャア）	0	30000	500	28000	1
乍德・德卡（ヤクト・ドーガ）	姬絲（クース）	3	6100	340	3200	1
乍德・德卡（ヤクト・ドーガ）	基利爾（キュネイ）	3	9400	380	4200	1
基拉・德卡（ギラ・ドーガ）	レズン	3	7400	340	3500	1
DEVIL ACCESS（デビルアクシズ）	AI（改）	0	65000	310	30000	1
重高達（サイコガンダム）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	0	20000	230	10000	3
自護（ジオング）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	0	9000	170	3300	3
基拉・德卡（ギラ・ドーガ）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	0	5500	180	9	
多魯傑斯 III（トールギスIII）	米利亞魯多（ミリアルド）	3	9600	360	7500	1
比魯高 II（ビルゴII）	AI（改）	0	9000	190	3500	9

2.敵軍增援機體A（敵機剩餘10部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
乍德・德卡（ヤクト・ドーガ）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	1	9000	260	4200	6
基拉・德卡（ギラ・ドーガ）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	1	5700	180	12	

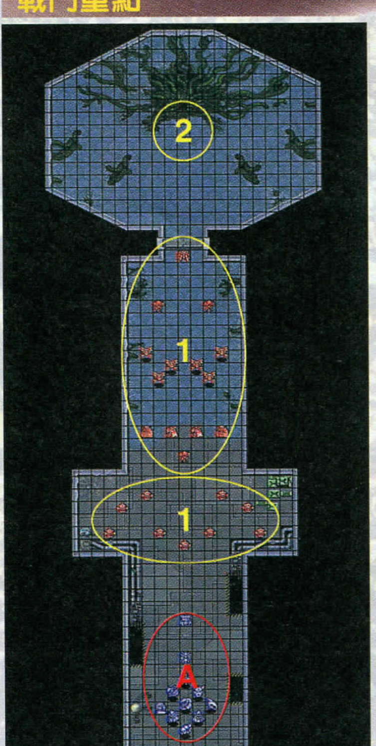
3.敵軍增援機體B（敵軍全滅後）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
乍德・德卡（ヤクト・ドーガ）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	1	9000	260	4200	6
自護（ジオング）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	1	9200	170	3300	8

122.恐佈！DEVIL ACCESS始動！後編

勝利條件：DEVIL GUNDAM被擊落　　失敗條件：己軍全滅

戰鬥重點



首先，大家須留意由於劇情需要，阿寶在此版中是不能出擊的。這版的敵人中，那15台最下位級雜魚（死亡軍團）的存在意義重大，主要是用作提昇我軍機體氣力之用。其它機體諸如魔霸、重高達MK II 及重高達也可以WING ZERO及ZZ GUNDAM的地圖炮配合「魂」使用（如以WING ZERO CUSTOM及NEW高達則效果更佳），當中小心魔霸的武器擁有射程極遠，而且火力比重高達MK II 更強（？）。在打倒把守關口的GROUND MASTER GUNDAM後，玩者便可進入畫面深處大堂，同時亦會出現敵增援A。留意黃所駕駛的DEVIL GUNDAM是會「死」2次的，當中第二形態更擁有65000的HP！不過，以150氣力＋「熱血」使出的「石破天驚拳」相信足以一擊必殺。然而，筆者強烈建議這版讓玲出戰，因為可與多蒙使出合體攻擊「石破LOVE LOVE天驚拳」嘛！



A自軍初期機體

多蒙＋15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
グランドマスターガンダム	AI（改）	0	30000	260	20000	1
魔霸（ビグザム）	ACE新自護兵（エースジオン兵）	0	30000	240	7000	3
重高達MK II（サイコガンダムMK II）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	1	25200	260	12000	2
重高達（サイコガンダム）	強化新自護兵（強化ネオジオン兵）	0	20000	230	10000	2
デスアーミー	ゾンビ兵	5	5000	80	500	9
デスバーデイ	ゾンビ兵	5	5000	80	500	6

2.敵軍增援機體A（進入畫面深處大堂）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
DEVIL GUNDAM（デビルガンダム）	黃（ウアン）	0	25000	340	4000	1
DEVIL GUNDAM（デビルガンダム）	黃（ウアン）	0	65000	410	30000	1





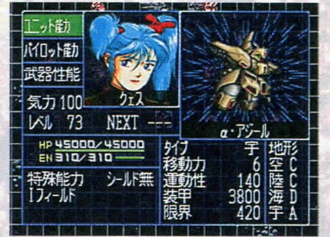
123.絕叫之宇宙

勝利條件：勒皆林到達亞古捷斯面前／(亞古捷斯分斷後)敵軍全滅

失敗條件：勒皆林被擊落・亞古捷斯降下／(亞古捷斯分斷後)己方戰艦被擊落

戰鬥重點

這版是人類最終之戰，同時亦是絕叫度「爆燈」的一版，因為‥‥太煩了！首先，玩者的任務是把勒皆林到達亞古捷斯面前，阻止亞古捷斯降下地球。然而，當看過敵方的機體分佈後，你還敢輕舉妄動嗎？沙煞比、α・亞索龍、乍德・



德卡、基拉・德卡、重高達MKII、自護、量產型卡碧尼及多魯傑斯III全部擁有2回行動且強得可怕的遠距離攻擊。更重要是到達亞古捷斯後，便有3台魔霸在你面前出現。敢問閣下會搵命搏嗎？故此，筆者建議待把敵軍前線部隊殺得七七八八後始一口氣向亞古捷斯進發。同時，在魔霸出現的位置附近伏兵城下兩台配備地圖炮的機體，待3台魔霸一出現便以「魂」＋好好孝敬一番。另外，在姬絲被擊落的場合，基利爾便會使用「集中」、「魂」及「加速」精神指令，而在阿寶成功阻止亞古捷斯降下的場合，只要馬沙被擊落而姬絲仍生存，她是會加入成為同伴的。

最後，則是有關「DUMMY惡夢」的報導，這話中馬沙、米利亞魯多的DUMMY次數竟有7次之多！(‥‥)而基利爾亦有5次的DUMMY次數。另外，如以下特定人物交戰則會發生對話EVENT：主角與馬沙、阿寶與馬沙(第1次)、阿寶與馬沙(第2次)、加美尤與馬沙、希羅與米利亞魯多。



A自軍初期機體

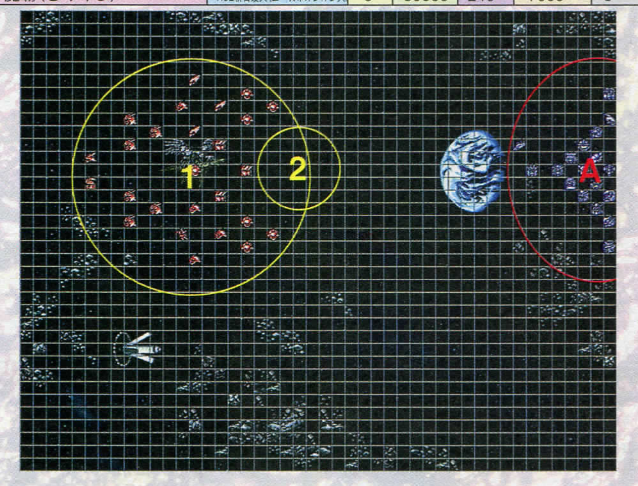
15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
沙煞比(サザビー)	馬沙(シャア)	1	30200	500	28000	1
α・亞索龍(α・アジール)	姬絲(クース)	0	45000	390	24000	1
乍德・德卡(ヤクト・ドーガ)	基利爾(キユネイ)	5	9800	380	4200	1
基拉・德卡(ギラ・ドーガ)	レズン	5	7400	350	3500	1
重高達MKII(サイコガンダムMKII)	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	1	25200	260	12000	6
自護(ジオング)	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	1	9200	170	3300	3
量產型卡碧尼(量產型キユベレイ)	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	1	6200	210	4000	3
乍德・德卡(ヤクト・ドーガ)	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	1	9000	260	4200	3
基拉・德卡(ギラ・ドーガ)	新自護兵(ネオジオン兵)	3	6100	180	6	
多魯傑斯III(トールギスIII)	米利亞魯多(ミリアルド)	3	9600	360	7500	1

2.敵軍增援機體A(到達亞古捷斯後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
魔霸(ビグザム)	ACE新自護兵(エースネオジオン兵)	0	30000	240	7000	3



124.未來掌握在這手中

勝利條件：艾魯=依=古爾斯全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

終於也到了最後了斷的時候，敵機就只有3台，但貴為「大佬輩」，當然擁有強得無譜的戰鬥力。首先，戰鬥一開始艾魯=依=古爾斯3人眾便使用精神指令使他們各人氣力＋30。而玩者亦不須刻意送死，只要略為上前少許便可把其引下來，然而切記是「逐隻逐隻打」，否則後果隨時全滅。當然，最好全員事先準備



「閃避」精神指令，將傷亡減到最低。同時亦不便全軍出擊，必須保留數台LV最強的SUPER系機體之EN，因為敵軍全滅後，艾魯=依=古爾斯3人眾便會再復活！並且一如最初，3人眾會使用精神指令使他們各人氣力＋30。總之，第一次對付3人眾時儘量多用高達系及新力士拿等機體，而第二次對付3人眾時則以SUPER系機體全力出擊！至於第二次對付3人眾的戰術？都最後一版囉，梗係同佢搏命喇！



A自軍初期機體

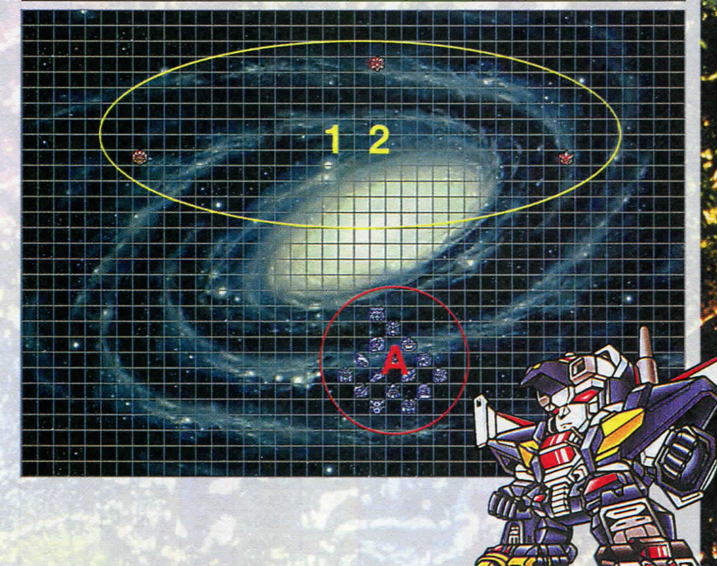
15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウアルデスキユーズ	雲露亞(ウアル=ア)	0	44000	500	20000	1
アウイエスレルム	艾雲魯(ウアイ=ルー)	0	43000	500	18000	1
ジエイクラップス	朱依莉(ジエイ=レン)	0	43500	500	19000	1

2.敵軍增援機體A(敵軍全滅後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウアルデスキユーズ	雲露亞(ウアル=ア)	0	44000	500	20000	1
アウイエスレルム	艾雲魯(ウアイ=ルー)	0	43000	500	18000	1
ジエイクラップス	朱依莉(ジエイ=レン)	0	43500	500	19000	1



各版機體資料館

20.悲傷的HONG KONG CITY

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：歐拉姆被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ソロムコ	グラドス兵	3	4400	130	2100	3
ターミネータポリス	AI	1	3700	120	1200	9
サイコガンダム	フォウ	0	20000	310	10000	1
ノーベルガンダム	アレンビー	0	5000	290	3000	1
ギャプラン	スペジャルズ	0	5000	130	1500	3
アッシマー	ブラン	5	5000	220	900	2
エアリーズ	スペジャルズ	3	3900	110	1000	6
ノイベルガンダムB	バーサーカーアレンビー	0	8000	310	3000	1

24.迷走的命運

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：阿魯比安被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
維新龍・曉	Q波士(Qボス)	0	6000	270	2500	1
ミケロス	地獄大元帥	0	20000	280	9000	1
オベリウス	AI	1	9200	150	2000	1
グラトニオス	AI	1	8200	150	1800	1
ドライセン	ガイア	3	5600	290	2500	1
ドライセン	マッシュ	3	5600	280	2500	1
ドライセン	オルテガ	3	5600	280	2500	1
ダルジャン	ゴステロ	1	5200	350	5000	1
エルダール	ボーン	1	4200	310	3000	1
ガッシュラン	マンジェロ	1	4700	310	4000	1
ダンコフ	ゲデイ	1	5700	310	3000	1
ソロムコ	グラドズ兵	3	4400	130	2100	3
ブルグレン	グラドズ兵	1	3800	190	1800	4
ノウルーズ	ライバル	3	3900	310	2000	1
シグルーン	ライバル	3	4500	280	2000	1
ギャプラン	ヤザン	5	6000	245	1500	1
アッシマー	スペジャルズ	1	4200	110	900	2
エアリーズ	スペジャルズ	3	3900	110	1000	4

46.在那眼中看不到未來

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：阿嘉瑪被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デモニカ	ヤヌス侯爵	3	25600	280	15000	1
ミケロス	AI	3	20600	160	9000	2
ビグドロン	AI	0	14000	230	3800	2
ダンテ	AI	5	11000	160	2200	4
オベリウス	AI	5	10000	150	2000	4
ズガール	AI	5	12000	170	2400	4
グラトニオス	AI	5	9000	150	1800	4
バイアラン	尊尼(ジェリド)	5	8000	260	1400	1
バイアラン	スペジャルズ	1	7200	140	1400	2
ガブスレイ	スペジャルズ	3	6600	145	1200	4
トーラス	スペジャルズ	0	6000	130	1700	6

48.擴散的惡意

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戦艦	デスガイヤー將軍	0	27000	330	8000	1
ゼイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	100	17
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	6
ザン・ガイオー	デスガイヤー將軍	0	23000	350	9000	1
ウイル・ウイプス	ドレイク	0	45000	440	26000	1
レプラカーン	アレン	5	4500	220	2500	1
ライネック	トッド	5	5000	285	3100	1
レプラカーン	フェイ	5	4500	215	2500	1
ズワアース	バイストンウエル兵	3	4800	190	3300	2
ビアレス	バイストンウエル兵	3	4400	180	2800	2
レプラカーン	バイストンウエル兵	5	4500	130	2500	4

49.淨化

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：古蘭卡　被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウイル・ウイプス	ドレイク	0	45000	440	26000	1
ガラバ	黒騎士	3	13600	320	10000	1
ライネック	トッド	3	4600	285	3100	1
ズワアース	バイストンウエル兵	1	4400	190	3300	10
ビアレス	バイストンウエル兵	1	4000	180	2800	11
レプラカーン	バイストンウエル兵	3	4100	130	2500	3
レプラカーン	アレン	3	4100	220	2500	1
レプラカーン	フェイ	3	4100	215	2500	1
スプリガン	ショット	3	22600	210	11000	1
ズワアース	ミュージイ	3	4800	275	3300	1
ハイパーライネック	トッド	0	28000	335	7000	1
ハイパーガラバ	バーン	0	33000	380	10000	1
ガラバ	バーン	0	13000	320	10000	1

50.遙遠的和平

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ビグドロン	AI	0	14000	230	3800	1
ズガール	AI	3	11600	170	2400	2
ダンテ	AI	3	10600	160	2200	2
オベリウス	AI	3	9600	150	2000	2
グラトニオス	AI	3	8600	150	1800	2
デモニカ	ヤヌス侯爵	1	25200	280	15000	1
ビグドロン	AI	1	14200	230	3800	1
ダッテ	AI	5	11000	160	2200	2
オベリウス	AI	5	10000	150	2000	2
グラトニオス	AI	5	9000	150	1800	2
ウアイローズ	ライバル	7	6900	310	4500	1
メカ鐵甲鬼	AI	3	8100	200	4000	2
メカ牛劍鬼	AI	3	11000	180	3500	2
メカ暴龍鬼	AI	3	10400	170	3000	2

51.燃燒不盡的流星

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ガブスレイ	ライラ	1	6200	250	1200	1
ガブスレイ	ジェリド	1	6200	265	1200	1
ガブスレイ	カクリコン	1	6200	235	1200	1
ガブスレイ	マウスー	1	6200	230	1200	1
ギャプラン	スペジャルズ	5	6000	130	1500	3
アッシマー	スペジャルズ	5	5000	110	900	3
ノウルーズ	ライバル	5	4300	310	2000	1
エアリーズ	スペジャルズ	5	4300	110	1000	4
シグルーン	ライバル	5	4900	280	2000	1
エルブルス	ライバル	5	5500	310	3000	1
トーラス	AI	0	6000	130	1700	6

52.戰鬥的意義是

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落・多利斯派全滅／(多利斯派撤退後)己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼ロボ	グラー博士	3	21600	250	10000	1
メカ鐵甲鬼	AI	5	8500	200	4000	2
メカ暴龍鬼	AI	5	10800	170	3000	2
オベリウス	AI	5	10000	150	2000	4
グラトニオス	AI	5	9000	150	1800	4
デモニカ	ヤヌス侯爵	1	25200	280	15000	1
ビグドロン	AI	1	14200	230	3800	1
ダンテ	AI	5	11000	160	2200	2
ズガール	AI	5	12000	170	2400	2
ミネルバX	AI	0	4300	170	2500	1
ノウルーズ	ライバル	5	4300	310	2000	1
トーラス	スペジャルズ	1	6200	130	1700	7
シグルーン	ライバル	5	4900	280	2000	1
エルブルス	ライバル	5	5500	310	3000	1
ウアイローズ	ライバル	5	6500	310	4500	1

53.煞古帝國崩壞

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
トーラス	スペジャルズ	1	6200	130	1700	10
エアリーズ	スペジャルズ	3	3900	110	1000	5
ウイングゼロ	ミリアルド	0	5800	340	4500	1
トーラス	スペジャルズ	3	6600	130	1700	5

54.突入！破壞移動要塞！前編

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デモニカ	暗黒大將軍	1	25200	290	15000	1
オベリウス	AI	5	10000	150	2000	6
ズガール	AI	5	12000	170	2400	6
ダンテ	AI	5	11000	160	2200	6
グラトニオス	AI	5	9000	150	1800	3
ビグドロン	AI	5	15000	230	3800	2
暗黒大將軍	暗黒大將軍	3	25600	320	10000	1
量產型グレートマジンガー	AI	3	5600	180	4000	8

55.突入！破壞移動要塞！後編

勝利條件：破壞發電機／(破壞2組發電機後)指定TURN數內破壞發電機／(暴走EVENT後)指定TURN數內己方全軍撤出

失敗條件：己方戰艦被擊落／(破壞2組發電機後)經過指定TURN數・己方戰艦被擊落／(暴走EVENT後)經過指定TURN數・己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼ロボ	ブライ大帝	3	21600	320	10000	1
合體百鬼ロボ	グラー博士	3	21600	250	10000	1
デモニカ	地獄大元帥	3	25600	300	15000	1
デモニカ	ヤヌス侯爵	3	25600	280	15000	1
量產型グレートマジンガー	AI	3	5600	180	4000	12
ビグドロン	AI	0	14000	230	3800	1
ズガール	AI	0	11000	170	2400	1
ダンテ	AI	0	10000	160	2200	1
オベリウス	AI	0	9000	150	2000	1
グラトニオス	AI	0	8000	150	1800	1
ヤヌス侯爵	ヤヌス侯爵	3	18600	290	8000	1
メカ鐵甲鬼	AI	0	7500	200	4000	1
メカ暴龍鬼	AI	0	9800	170	3000	1
メカ牛劍鬼	AI	0	10500	180	3500	1

56.覆蓋地球圈的暗雲

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ハンブラビ	ヤザン	3	8600	265	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	3	8600	235	3000	1
ハンブラビ	ダンケル	3	8600	235	3000	1
バイアラン	スペジャルズ	3	7600	140	1400	6
トーラス	AI	3	6600	130	1700	12
シグルーン	ライバル	5	4900	280	2000	1

57.回歸戰場

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バイアラン	スペジャルズ	3	7600	140	1400	6
トーラス	AI	3	6600	130	1700	15
ダークロン	ダンゲル	0	20000	250	2100	1
バキューム	バレン	1	13200	250	2100	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2200	1
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	0	3000	120	500	12

58.銀河帝國的威脅

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	0	30000	330	15000	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	2
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2000	2
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	2
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	2
ミニフォー	ベガ星兵	0	3000	120	500	10
ガニメデス	マーグ	0	20000	340	3000	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	9
ゼーロン	蘿茜(ロゼ)	0	7500	290	2500	1

59.WHITE FANK

勝利條件：馬克除外敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落・馬克被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ズール皇帝	ズール皇帝	0	45000	470	20000	1
トーラス	AI	3	6600	130	1700	12
ダークロン	ダンゲル	0	20000	250	9000	1
フイフイ	AI	0	14000	180	2400	1
ドズドズ	AI	0	14000	180	2600	1
コールガッチ	ギシン星兵	0	12000	180	2100	1
バキューム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	12
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	2
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2200	2
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	2
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	2
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	6

60.在爭鬥不息的世界！前編

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己軍全滅

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ビルゴII	ドロシー	5	10000	275	3500	1
メリクリウス	AI	3	6800	180	3500	1
ウアイエイト	AI	3	6800	180	3500	1
ビルゴ	AI	0	7000	170	3000	3
トーラス	AI	3	6600	130	1700	12
ガンダムエピオン	ミリアルド	5	7300	340	5000	1

61.在爭鬥不息的世界！後編

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落・　比亞羅斯被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ダークロン	ダンゲル	0	20000	250	9000	1
ガニメデス	マーグ	0	20000	340	3000	1
ゼーロン	蘿茜(ロゼ)	0	7500	290	2500	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2000	1
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	27
マザーバーン	ガンダル	1	30200	360	15000	1
マザーバーン	ブラッキー	1	30200	330	15000	1
フイフイ	AI	0	14000	180	2400	1
コールガッチ	ギシン星兵	0	12000	180	2100	1
ドズドズ	AI	0	14000	180	2600	1
バキューム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1

62.激戰的宇宙

勝利條件：馬克除外敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落・　比亞羅斯被擊落・馬克被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	1	30200	330	15000	1
ギルギル	AI	1	10200	160	2000	2
ゴスゴス	AI	1	12200	160	2200	2
ミニフォー	ベガ星兵	3	2100	120	500	17
ガニメデス	マーグ	1	20200	340	3000	1
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	2
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	2
ゼーロン	蘿茜(ロゼ)	1	7700	290	2500	1
アレキサンドリア	シロッコ	3	22600	315	9000	1
ガブスレイ	マウアー	7	7400	230	1200	1
ギャプラン	スペジャルズ	5	6000	130	1500	9
ハンブラビ	ヤザン	3	8600	265	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	3	8600	235	3000	1
ハンブラビ	ダンケル	3	8600	250	3000	1
ガブスレイ	スペジャルズ	5	7000	145	1200	6

63.回歸木星之男

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落・哈曼被擊落・古華達被擊落／(古華達脫出後)己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バウント•・ドッグ	ジェリド	3	11600	280	3500	1
ガブスレイ	スペジャルズ	3	6600	145	1200	3
トーラス	AI	5	7000	130	1700	6
ドゴス・ギア	バスク	0	37000	330	15500	1
バイアラン	スペジャルズ	1	7200	140	1400	3
バウント・ドッグ	ゲーシ	3	10600	250	3500	1
トーラス	AI	3	6600	130	1700	6
バウント・ドッグ	ロザミア	3	9600	245	3500	1
GP02Aサイサリス	ガトー	5	5800	300	3000	1
ビルゴ	AI(改)	0	7000	170	3000	9
ダークロン	ダンゲル	3	20600	250	9000	1
ガニメデス	マーグ	3	20600	340	3000	1
ゼーロン	蘿茜(ロゼ)	0	7500	290	2500	1
ギルギリ	AI	0	10000	160	2000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2200	1
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	20000	1
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	9

64.兄與弟

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	3	30600	330	15000	1
ガニメデス	マーグ	3	20600	340	3000	1
ゼーロン	蘿茜(ロゼ)	5	8500	290	2500	1
バキューム	バレイ	3	13600	250	2100	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2200	1
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	6
ギルギル	ナイーダ	3	10600	2410	2000	1
マザーバーン	ガンダル	3	30600	360	15000	1
フイフイ	AI	0	14000	180	2400	1
コールガッチ	ギシン星兵	0	12000	180	2100	1
ダークロン	ダンゲル	3	20600	250	9000	1
バキューム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1
ドズドズ	AI	0	14000	180	2600	12

65.新的路

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	6
ゼイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	3
ムゲ戦艦	ヘルマット将軍	1	27000	310	8000	1
ドラムロ	バイスト兵	5	3700	170	1500	6
バストール	バイスト兵	5	3900	180	1900	3
ズワアース	ミュージイ	5	5200	275	3300	1
スプリガン	ジョット	5	23000	210	11000	1
合體百鬼ロボ	グラー博士	1	21200	250	10000	1
暗黑大將軍	暗黑大將軍	1	25200	320	10000	1
ズガール	AI	3	11600	170	2400	2
ダンテ	AI	3	10600	160	2200	2
オベリウス	AI	3	9600	150	2000	2
ウアイロース	ライバル	3	6100	310	4500	1

66.為了統一地球圈

勝利條件：敵軍全滅／(沙比羅脫出後)5 TURN以內敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落／(沙比羅脫出後)己方戦艦被擊落・經過5 TURN

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戦艦	ヘルマット将軍	1	27200	310	8000	1
ゼイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	10
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1000	2
ムゲ戦艦	ギクドローム将軍	1	27200	320	8000	1
スプリガン	ジョット	5	23000	210	11000	1
ズワアース	ミュージイ	5	5200	275	3300	1
バストール	バイスト兵	5	3900	180	1900	6
ウィル・ウイプス	ドレイク	3	45600	440	26000	1
レプラガーン	フェイ	5	4500	215	2500	1
レプラガーン	バイスト兵	3	4100	130	2500	2
レプラガーン	アレン	5	4500	220	2500	1
レプラガーン	ジェリル	5	4500	230	2500	1
ライネック	トッド	1	4200	285	3100	1
ズワアース	バイスト兵	3	4800	190	3300	3
ガラバ	黑騎士	1	13200	320	10000	1
ビアレス	バイスト兵	3	4400	180	2800	3
ハイパイレプラカーン	ジェリル	0	23000	330	5500	1

67.人類的勝利，之後‧‧‧‧前編

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：古蘭卡　被擊落／(淨化EVENT後)己方全滅

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウイル・ウイプス	ドレイク	5	46000	440	25000	1
ズワアース	バイスト兵	3	4800	190	3300	6
ライネック	トッド	3	4600	285	3100	1
ビアレス	バイスト兵	3	4400	180	2800	6
レプラガーン	バイスト兵	3	4100	130	2500	6
ガラバ	黑騎士	3	13600	320	10000	1
ハイパーライネック	トッド	0	28000	335	7000	1
ハイパーガラバ	バーン	0	33000	380	10000	1
合體百鬼ロボ	グラー博士	3	21600	250	10000	1
暗黑大將軍	暗黑大將軍	3	25600	250	10000	1
メカ鐵甲鬼	鐵甲鬼	3	8100	300	4000	1
ビグドロン	AI	1	14200	230	3800	2
ズガール	AI	3	11600	170	2400	2
オベリウス	AI	3	9600	150	2000	2
ダンテ	AI	3	10600	160	2200	2
グラトニオス	AI	3	8600	150	1800	2

68.人類的勝利，之後‧‧‧‧後編

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：阿嘉瑪被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ダンテ	AI	3	10600	160	2200	5
ズガール	AI	3	11600	170	2400	5
ヤヌス侯爵	ヤヌス侯爵	3	18600	290	8000	1
オベリウス	AI	3	9600	150	2000	1
グラトニオス	AI	3	8600	150	1800	1
ビグドロン	AI	1	14200	230	3800	5
メカ牛剣鬼	AI	3	11100	180	3500	2
合體百鬼ロボ	ブライ大帝	3	21600	320	10000	1
デモニカ	地獄大元帥	3	25600	300	15000	1
アウイエスレルム	アウイ=ルー	0	43000	500	18000	1

69.破壞多魯傑斯

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
トールギス	ゼクス	5	5700	300	3000	1
ダルジャン	ゴステロ	9	6800	350	5000	1
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	6
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	9

70.月球是地獄！

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ドゴス・ギア	バスク	0	37000	330	15500	1
キャプラン	スペジャルズ	1	5200	130	1500	6
ムゲ戦艦	ヘルマット将軍	3	27600	310	8000	1
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	15
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	18
ムゲ戦艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	1
ハンブラビ	ヤザン	3	8600	265	3000	1
ハンブラビ	ダンゲル	1	8200	235	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	1	8200	235	3000	1
エルブルス	ライバル	5	5500	310	3000	1
トーラス	AI	0	6000	130	1700	6
ガブスレイ	ライラ	5	7000	250	1200	1
ガブスレイ	カクリコン	5	7000	235	1200	1
ノウルーズ	エルリッヒ	5	4300	310	2000	1
シグルーン	ライバル	5	4900	280	2000	1
アレキサンドリア	シロッコ	3	22600	315	9000	1
ガブスレイ	ジェリド	5	7000	265	1200	1
ガブスレイ	マウアー	5	7000	230	1200	1
ムゲ戦艦	シャピロ	3	27600	340	8000	1
・ミ・ミ戦艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	2

71.野心要到達的目的地

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戦艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	7
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	17
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	17
ムゲ戦艦	シャピロ	3	27600	340	8000	1
シャピロ戦鬥メカ	シャピロ	0	25000	370	9500	1

72.惡夢再次到訪

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	3	30600	330	15000	1
ミニフォー	ベガ星兵	0	3000	120	500	16
ギルギル	AI	1	10200	160	2000	1
ゴスゴス	AI	1	12200	160	2200	1
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	1
トーラス	アレッアス	3	6600	.210	1700	1
ギャプラン	スペジャルズ	3	5600	130	1500	12
マラサイ	スペジャルズ	5	4200	100	700	6
トーラス	ミュラー	3	6600	210	1700	1
メッサーラ	シロッコ	5	13000	315	3100	1
ガブスレイ	ジェルト	3	6600	265	1200	1
ガブスレイ	マウマー	3	6600	230	1200	1
アレキサンドリア	スペジャルズ	1	22200	170	9000	1
トーラス	スペジャルズ	1	6200	130	1700	6

73.MOON ATTACK

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	16
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	12
ムゲ戦艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	3
ムク戦艦	ヘルマット将軍	3	27600	310	8000	1
ムグ戦艦	ジャピロ	3	27600	340	8000	1

74.不能變成神之男

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戦艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戦艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	6
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	17
ターミネーターポリス	AI	5	4500	120	1200	17
ムゲ戦艦	シャピロ	3	27600	340	8000	1
シャピロ戦鬥メカ	シャピロ	0	25000	370	9500	1

75.混沌不會終結

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己軍全滅

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ハンブラビ	ヤサン	1	8200	265	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	1	8200	235	3000	1
ハンブラビ	ダンゲル	1	8200	235	3000	1
バウンド・ドッグ	ゲーシ	0	10000	250	3500	1
ギャプラン	スペジャルズ	3	5600	130	1500	6
バウンド・ドッグ	ロザミア	0	9000	245	3500	1
GP02Aサイサリス	ガトー	5	5800	300	3000	1

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
トーラス	スペジャルズ	1	6200	130	1700	3
マザーバーン	ブラッキー	0	30000	330	15000	1
ダークロン	ダンゲル	0	20000	235	9000	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2000	1
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	0	3000	120	500	15

76.純粋是巧合而已

勝利條件：敵軍全滅／(銀河帝國軍出現後)馬克除外敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落／(銀河帝國軍出現後)己方戰艦被擊落•馬克被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
トーラス	AI	1	6200	130	1700	7
マザーバーン	ブラッキー	0	30000	330	15000	1
ガニメデス	マーグ	0	20000	340	3000	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	2
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2200	2
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	2
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	2
ミニフォー	ベガ星兵	0	3000	120	500	9

77.拳是棲宿在心之中

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：多蒙的機體被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウラエヌス	イワン	1	8200	270	2500	1
GR-2	AI	0	8000	180	4000	3
維新龍•曉	AI	0	6000	150	2000	5
維新龍•曉	Qボス	1	6200	240	2000	1
デスアーミー	ゾンビ兵	0	4000	80	500	6
デスバーテイ	ゾンビ兵	0	4000	80	500	3
デスネービー	ゾンビ兵	0	4000	80	500	6
デビルガンダム	キョウジ	5	26000	360	4000	1
マスターガンダム	マスターアジア	0	15000	470	12000	1
デスアーミー	ゾンビ兵	3	4600	80	500	6
デスバーデイ	ゾンビ兵	5	5000	80	500	6

78.多利斯抹殺指令

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：敵軍入侵大屋範圍•己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
スードリ	ウッダー	5	9000	230	6000	1
ドゴス・ギア	バスク	0	37000	330	15500	1
バイアラン	スペジャルズ	1	7200	140	1400	13
アッシマー	ブラン	3	4600	220	900	1
トーラス	AI	1	6200	130	1700	23
ノウルーズ	ライバル	7	4700	310	2000	1
エルブルス	ライバル	5	5500	310	3000	1
ドライセン	ガイア	3	5600	290	2500	1
ドライセン	オルテガ	3	5600	280	2500	1
ドライセン	マッシユ	3	5600	280	2500	1
トーラス	アレックス	3	6600	210	1700	1
トーラス	ミユラー	5	6600	210	1700	1
マンダラガンダム	キラル	3	7300	290	2400	1
ウアイローズ	ライバル	3	6100	310	4500	1

79.基力馬札羅的風暴

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
コブラガンダム	シジーマ	3	6400	270	2100	1
アッシマー	スペジャルズ	3	4600	110	900	10
ゼウスガンダム	マーキロット	3	6600	270	2300	1
アッシマー	スペジャルズ	5	5000	110	900	4
バイアラン	スペジャルズ	3	7600	140	1400	12
サイコガンダム	フォウ	3	20600	310	10000	1
ノーベルガンダムB	バーサーカーアレンビー	5	9000	310	3000	1
トーラス	AI	3	6600	130	1700	13

80.亞古捷斯來的使者

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落•　比亞羅斯被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	バラッキー	1	30200	330	15000	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	2
ミニフォー	ベガ星兵	1	1700	120	500	15
ダークロン	ダンゲル	1	20200	235	9000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2200	2
グルダー	ギシン星兵	0	10000	170	2000	2
バルバラ	ギシン星兵	0	11000	170	2000	2
バキユーム	バレン	0	13000	250	2100	1
ガニメデス	マーグ	0	20000	340	3000	1
ゼーロン	ロゼ	1	7700	290	2500	1

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
メッサーラ	シロッコ	0	12000	315	3100	1
ハンブラビ	ヤザン	3	8600	265	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	3	8600	235	3000	1
ハンブラビ	ダンケル	3	8600	250	3000	1
ガブスレイ	マウアー	3	6600	230	1200	1
バイアラン	スペジャルズ	1	7200	140	1400	3
ギャプラン	スペジャルズ	3	5600	130	1500	6
トーラス	スペジャルズ	3	6600	130	1700	9

81.斯洛哥站起來

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落•哈曼被擊落•古華達被擊落／(古華達脫出後)己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バウンド・ドッグ	ジェリド	3	11600	280	3500	1
バイアラン	スペジャルズ	5	8000	140	1400	4
トーラス	AI	3	6600	130	1700	13
ガブスレイ	スペジャルズ	5	7000	145	1200	2
ドゴス・ギア	バスク	0	37000	330	15500	1
バイアラン	スペジャルズ	3	7600	140	1400	6
バウンド・ドッグ	ゲーシ	3	10600	250	3500	1
バウンド・ドッグ	ロザミア	3	9600	245	3500	1
GP02Aサイサリア	ガトー	7	6200	300	3000	1
ビルゴ	AI(改)	1	7200	170	3000	9

82.共同戰線

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	0	30000	330	15000	1
ギルギル	AI	0	10000	160	2000	1
ゼーロン	麓茜(ロゼ)	0	7500	290	2500	1
バルバラ	ギシン星兵	0	10000	170	2000	1
ガニメデス	マーグ	0	2000	340	3000	1
ゴスゴス	AI	0	12000	160	2000	1
グルダー	ギシン星兵	0	11000	170	2000	1
バキユーム	バレン	0	13000	250	2100	1
バキユーム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	12
ギルギル	ナイター	1	10200	240	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	12
ダークロン	･ミ･ミ･ミ田	0	20000	235	9000	1
フイフイ	AI	0	14000	180	2400	2
ドズドズ	AI	0	14000	180	2600	2
コールガッチ	ギシン星兵	0	12000	180	2100	1
マザーバーン	ガンダル	0	30000	360	15000	1

83.從這裡開始在一起

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：主角機體被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バイアラン	スペジャルズ	0	7000	140	1400	3
ガブスレイ	スペジャルズ	1	6200	145	1200	2
ドコス・ギア	バスク	0	37000	330	15500	1
トーラス	AI	0	6000	130	1700	6

89.女帝煞妮　的人類狩獵

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：SAZULU被擊落／(己方到達後)己軍全滅

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
シシリス・キバ	AI	0	9000	160	4000	1
シシリス・ガロ	AI	0	9000	260	4000	1
セント・マクマ	女帝ジャネラ	0	30000	340	16000	1
ビッグシリウス	AI	0	18000	190	8000	1
ダークロン	ワルキメデス	0	20000	260	9000	1
フイフイ	AI	0	14000	190	2400	1
ドズドズ	AI	0	14000	190	2600	1
ミニフォー	ベガ星兵	1	3200	120	500	12
コールガッチ	ギシン星兵	1	11200	180	2100	1
バキユーム	ギシン星兵	1	13200	180	2100	1

93.就算這樣也不能放棄！前編

勝利條件：己方全軍進入指定地帶　失敗條件：經過8 TURN•己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ガンダル	0	30000	360	15000	1
ギンギン	ゴーマン	0	20000	360	7000	1
マザーバーン	ブラッキー	0	3000	330	15000	1
ズメズメ	AI	3	18600	240	3200	1
キングゴリ	AI	3	18600	210	3000	1
フビフビ	AI	3	16600	200	2800	1
ドスドス	AI	3	14600	190	2600	1
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	1
コールガッチ	ギシン星兵	1	12200	180	2100	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	1
バキユーム	ギシン星兵	1	13200	180	2100	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	10

94.就算這樣也不能放棄！後編

勝利條件：(基依路是同伴)基依路的機體進入封印地帶／(基依路不是同伴)英二的機體進入封印地帶／(基依路或英二進入封印地帶後)敵軍全滅・封印發動

失敗條件：(基依路是同伴)基依路的機體被擊落・敵軍進入封印地帶／(基依路不是同伴)英二的機體被擊落・敵軍進入封印地帶／(基依路或英二進入封印地帶後)敵軍進入封印地帶・己軍全滅

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ワール大型宇宙船	ワール	1	31200	340	12000	1
バキユーム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1
ランドーラ	ギシン星兵	0	14000	190	2200	1
キユルタクス	ギシン星兵	0	15000	190	2200	1
ギャンドーラ	ギシン星兵	0	16000	200	2300	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	18
セント・マグマ	女帝ジャネラ	1	30200	340	16000	1
ダークロン	ワルキメデス	1	20200	260	9000	1
ダークロン	ダンゲル	1	20200	250	9000	1
ビッグシリウス	AI	0	18000	190	8000	1

105.走向破滅的序曲

勝利條件： 敵軍全滅　失敗條件： 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ギンギン	ゴーマン	0	20000	360	7000	1
ギルギル	AI	3	10600	170	2000	1
ゴスゴス	AI	3	12600	170	2200	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	22
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	1
マザーバーン	ガンダル	1	30200	360	15000	1
フイフイ	AI	1	14200	190	2400	1
コールガッチ	ギシン星兵	3	12600	180	2100	1
ゼーロン	ロゼ	1	7700	290	2500	1
バキユーム	ギシン星兵	3	13600	180	2100	1
ドズドズ	AI	1	14200	190	2600	1

106.看不見的明日

勝利條件： 敵軍全滅　失敗條件： 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	0	30000	330	15000	1
ダークロン	ダンゲル	0	20000	250	9000	1
ギルギル	AI(改)	3	10600	170	2000	1
ゴスゴス	AI(改)	3	12600	170	2200	1
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	33
ダークロン	ワルキメデス	0	2000	260	9000	1
ズメズメ	キリカ	0	18000	310	3200	1
フイフイ	AI(改)	0	14000	190	2400	1
ドズドズ	AI(改)	0	14000	190	2600	1
コールガッチ	ギシン星兵	0	12000	180	2100	1
バキユーム	ギシン星兵	0	13000	180	2100	1
セント・マグマ	女帝ジャネラ	1	30200	340	16000	1
フビフビ	AI(改)	1	16200	200	2800	1
キングゴリ	AI(改)	1	16200	210	3000	1

107.古斯哥絕對防衛戰 前編

勝利條件： 敵軍全滅／(敵增援B出現後)5 TURN以內敵軍全滅

失敗條件： 己方戰艦被擊落・敵軍入侵遺跡範圍

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マザーバーン	ブラッキー	0	30000	330	15000	1
マザーバーン	ガンダル	0	30000	360	15000	1
ゴスゴス	AI(改)	3	12600	170	2200	1
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	32
セント・マグマ	女帝ジャネラ	0	30000	340	16000	1
キングゴリ	AI(改)	1	16200	210	3000	1
フビフビ	AI(改)	1	16200	200	2800	1
フイフイ	AI(改)	3	14600	190	2400	2
ドドス	AI(改)	3	14600	190	2600	2
コールガッチ	キジン星兵	3	12600	180	2100	1
バキユーム	キシン星兵	3	13600	180	2100	1

108.古斯哥絕對防衛戰 後編

勝利條件：敵軍全滅・經過10 TURN　失敗條件：己方戰艦被擊落・敵軍入侵封印範圍

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ギャロップ	AI(改)	0	7000	160	1500	3
ウラエヌス	イワン	5	9000	270	2500	1
GR-2	AI(改)	0	8000	190	4000	2
維新龍・曉	Qボス	5	7000	240	2000	1
ウラエヌス	AI(改)	3	8600	170	2500	2
維新龍・曉	AI(改)	3	6600	160	2000	2
ダークロン	ワルキメデス	3	20600	260	9000	1
ダークロン	ダンゲル	3	20600	260	9000	1
フイフイ	AI(改)	3	14600	190	2400	1
ドズドズ	AI(改)	3	14600	190	2400	1
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	1
コールガッチ	ギシン星兵	3	12600	180	2100	1
バキユーム	ギシン星兵	3	13600	180	2100	1
ブビブビ	AI(改)	1	16200	200	2800	2
キングゴリ	AI(改)	1	16200	210	3000	1
ミニフォー	ベガ星兵	3	3600	120	500	12

109.絕望與悲傷之拳 前編

勝利條件： 敵軍全滅

失敗條件： 多蒙的機體被擊落・東方不敗的機體被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
死亡軍團(デスアーミー)	喪屍兵(ゾンビ兵)	0	4000	80	500	6
死亡軍團(デスアーミー)	喪屍兵(ゾンビ兵)	0	4000	80	500	12

110.絕望與悲傷之拳 後編

勝利條件： 敵軍全滅

失敗條件： 多蒙的機體被擊落・己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ゼウスガンダム	マーキロット	7	7400	270	2300	1
デスアーミー	喪屍兵(ゾアビ兵)	3	4600	80	500	30
デスバーデイ	喪屍兵(ゾンビ兵)	3	4600	80	500	24
デスネービー	喪屍兵(・ゾンビ兵)	3	4600	80	500	6
コブカガンダム	・ミ・ミ・ミ・ミ田	7	7200	270	2100	1
ノーベルガンダムB	ハーサーカーアーレンビーミ	3	8600	310	3100	1
デビルガンダム	キヨウジ	5	26000	360	4000	1
デスアーミー	喪屍兵(ゾンビ兵)	5	5000	80	500	6
デスバーデイ	喪屍兵(ゾンビ兵)	5	5000	80	500	6
デビルガンダム	バーサーカーアレンビ	5	26000	320	4000	1
デビルガンダム	ウオン	5	26000	340	4000	1
マスターガンダム	マターアジア	5	16000	470	12000	1

111.決戰！與祖魯皇帝的對決！前編

勝利條件： 敵軍全滅　失敗條件： 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
フビフビ	AI(改)	3	16600	200	2800	3
ドドス	AI(改)	3	14600	190	2600	3
キングゴリ	AI(改)	1	16200	210	3000	3
ズメズメ	AI(改)	3	18600	240	3200	3
ワール大型宇宙船	ズール皇帝	0	31000	420	12000	1
マザーバーン	ブラッキー	1	30200	330	15000	1
ギャンドーラ	ギシン星兵	3	16600	200	2300	3
キユルタクス	ギシン星兵	3	15600	190	2200	3
マザーバーン	ガンダル	1	30200	360	15000	1
バキユーム	ギシン星兵	3	13600	180	2100	3
ランドーラ	ギシン星兵	3	14600	190	2200	3
ダークロン	ダンゲル田	3	20600	235	900	1
ミニファー	ベガ星兵	3	3600	120	500	24
ズーIL皇帝	ズーIL皇帝	0	45000	470	20000	1

112.決戰！與祖魯皇帝的對決！後編

勝利條件： 敵軍全滅　失敗條件： 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ワール大型宇宙船	ワール	3	31600	420	12000	1
ビッグシリウス	AI	1	18200	190	8000	2
キングゴリ	AI	1	16200	210	3000	2
フビフビ	AI	1	16200	200	2800	2
ガニメデス	ギシン星兵	1	20200	200	2800	2
セント・マグマ	女帝ジャネラ	3	30600	340	16000	1
ビッグシリウス	AI	1	18200	190	9000	2
キングゴリ	AI	1	16200	210	3000	2
ズメズメ	AI	1	18200	240	3200	2
ギャンドーラ	ギシン星兵	1	16200	200	2300	2
キユルタクス	ギシン星兵	1	15200	190	2200	2
ミニフォー	バガ星兵	3	3600	120	500	9
ワール田大型宇宙船	ギシン星兵	3	31600	260	12000	1
ギルギル	AI	1	10200	170	2000	2
バルバラ	ギシン星兵	1	10200	170	2000	2
マザーバーン	ガンダル	1	30200	360	15000	1
マザーバーン	ブラッキー	1	30200	330	15000	1
タークロッS	ワルキメデス	1	20200	260	9000	1
グルダー	ギシン星兵	1	11200	170	2000	2
ズール皇帝	ズール皇帝	1	45200	470	20000	1
キユベレイ	ハマーン	0	20000	410	16000	1
ハンマ・ハンマ	マシユマー	5	9000	310	5500	1

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ガ・ゾウム	ワイム	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	パンパ	3	7600	240	3000	1
ガ・ゾウム	ビアン	3	7600	240	3000	1
R・ジャジャ	キヤラ	5	6000	280	2000	1
グワダン	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	0	30000	190	14000	1
ドライセン	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	5	6000	180	2500	2
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	5	7000	170	2800	2
ジェイグラップス	朱依莉(ジェイ=レン)	0	43500	500	19000	1

113.生與死的未來

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ハンブラビ	ヤザン	7	9400	265	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	5	9000	235	3000	1
ハンブラビ	ダンケル	5	9000	235	3000	1
ビルゴ	AI	0	7000	170	3000	24
ハウンド・ドッグ	ジェリド	5	12000	280	3500	1
ビルゴII	AI	0	9000	190	3500	14
ガブスレイ	マウアー	5	7000	230	1200	1
アルトロンガンダム	五飛	3	8600	320	4000	1
ハウンド・ドッグ	ジェリド	0	11000	280	3500	1
ジ・O	シロッコ	3	18600	405	26000	1

114.宇宙旋渦

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
リーブラ	OZ兵	.0	65000	290	48500	1
ハンブラビ	ヤザン	7	9400	265	3000	1
ハンブラビ	ラムサス	5	9000	235	3000	1
ハンブラビ	ダンゲル	5	9000	235	3000	1
ビルゴII	AI	0	9000	190	3500	6
ビルゴ	AI	0	7000	170	3000	12
R・ジャジャ	キヤラ	5	6000	280	2000	1
ハンマ・ハンマ	マシユマー	5	9000	310	5500	1
ノイエ・ジール	ガトー	1	10700	340	12000	1
ドライセン	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	5600	180	2500	6
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	170	2800	13
ガ・ゾウム	パンパ	3	7600	240	3000	1
ガ・ゾウム	ワイム	3	7600	240	3000	1
ガ・ゾウム	ビアン	3	7600	240	3000	1
ジ・O	シロッコ	0	18000	405	26000	1
キユベレイ	ハマーン	0	20000	410	16000	1
ハウンド・ドッグ	ジェリド	5	12000	280	3500	1
バウ	グレミー	7	8200	340	3500	1
キユベレイMKII	プル	0	38700	270	3000	1
ジャムル・フィン	デル	3	8100	260	3500	1
ジャムル・フィン	ダニー	3	8100	260	3500	1
ジャムル・フィン	デユーン	3	8100	260	3500	1
GP02A・サイサリス	ガトー	7	6200	300	3000	1

115.哈曼之影

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ハンマ・ハンマ	マシユマー	5	9000	310	5500	1
リゲルゲ	イリア	5	8200	290	3500	1
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	170	2800	12
ノイエ・ジール	・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ	3	11100	340	12000	1
ドライセン	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	5600	180	2500	13
ガ・ゾウム	パンパ	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ビアン	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ワイム	5	8000	240	3000	1
R・ジャジャ	キヤラ	5	6000	280	2000	1
バウ	アリアス	7	7400	260	2800	1
ジャムル・フィン	デル	5	8500	260	3500	1
ジャムル・フィン	ダニー	5	8500	260	3500	1
ジャムル・フィン	デユーン	5	8500	260	3500	1
バウ	グレミー	7	8200	340	3500	1
サイコガンダムMKII	ブルシー	1	25200	340	12000	1
ドーベンウルフ	ラカン	3	9600	305	7800	1

116.驅逐野心

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
クインマンサ	グレミー	1	30200	390	13500	1
ドーベンウルフ	ラカン	3	9600	305	7800	1
バウ	アリアス	7	7400	260	2800	1
ジャムル・フィン	デル	5	8500	260	3500	1
ジャムル・フィン	ダニー	5	8500	260	3500	1
ジャムル・フィン	デユーン	5	8500	260	3500	1
ドーベンウルフ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	9600	210	7800	3
バウ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	6600	180	2800	3
ドライセン	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	5600	180	2500	6
キユベレイMKII	プルシー	3	4400	270	3000	1
量產型キユベレイ	プルクローン	0	6000	210	4000	6
キユベレイ	ハマーン	1	20200	410	16000	1
ゲーマルク	キヤラ	3	6600	340	3400	1
ノイエ・ジール	ガトー	3	11100	340	12000	1
ガ・ゾウム	パンパ	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ビアン	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ワイム	5	8000	240	3000	1
ハンマ・ハンマ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	1	8200	220	5500	15
R・ジャジャ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	5600	180	2000	13
ザクIII改	マシユマー	5	6000	330	3000	1
リゲルグ	イリア	5	8200	290	3500	1
ガ・ゾウム	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	1	7200	170	3000	1

117.生命消散

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
クインマンサ	グレミー	1	30200	390	13500	1
バウ	ACE亞古捷斯兵(エース)	5	7000	180	2800	6
ドライセン	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	5	6000	180	2500	9
バウ	アリアス	7	7400	260	2800	1
ドーベンウルフ	ラカン	5	10000	305	7800	1
ドーベンウルフ	ACE亞古捷斯兵(・ミ・ミ田)	3	9600	210	7800	6
ジャムル・フィン	ダニー	5	8500	260	3500	1
ジャムル・フィン	デル	5	8500	260	3500	1
ジャムル・フィン	デユーン	5	8500	260	3500	1
クインマンサ	プルシー	3	30600	350	13500	1
量產型キユペレイ	プルクローン	3	6600	210	4000	6
キユベレイ	ハマーン	1	20200	410	16000	1
ザクIII改	マシユマー	5	6000	230	3000	1
リゲルグ	イリア	5	8200	290	3500	1
ガ・ゾウム	パンパ	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ワイム	5	8000	240	3000	1
ガ・ゾウム	ビアン	5	8000	240	3000	1
ハンマ・ハンマ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	3	8600	220	5500	9
R・ジャジャ	亞古捷斯兵(アクシズ兵)	5	6000	180	2000	15
ノイエ・ジール	ガトー	5	11500	340	12000	1
ゲーマルク	キヤラ	5	7000	340	3400	1

118.不會甦醒的惡夢

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戰艦	ギルドローム將軍	1	27200	320	8000	1
ムゲ戰艦	ムゲ兵	0	27000	200	8000	2
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	20
ターミネーターポリス	AI	7	4900	120	1200	9
ギルバウアー	ギルドローム將軍	3	16600	330	9600	1

119.遙遠的賭博

勝利條件: 敵軍全滅　　失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ザン・ガイオン	デスガイヤー將軍	5	24000	350	9000	1
ムゲ戰艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	4
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	26
TERMINATOR POLICE(・ターミネーターポリス)	AI	7	4900	130	120	12
ムゲ・ゾルバドス城	姆基帝王(ムゲ帝王)	0	55000	440	25000	1
アウイエスレルム	艾雲魯(アウイ=ルー)	0	43000	500	18000	1

120.馬沙的叛亂

勝利條件: 己方機體進入LUNA 5TH地段・敵軍全滅

失敗條件: 己方戰艦被擊落

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
乍德・德卡(ヤクト・ドーガ)	ギユネイ	3	9400	380	4200	1
重高達(サイコガンダム)	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	0	20000	230	1000	3
自護(ジオング)	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	0	9000	170	3300	3
沙煞比(サザビー)	馬沙(シャア)	0	30000	500	28000	1
多魯傑斯III(トールギスIII)	米利亞魯多(ミリアルド)	0	9000	360	7500	1
ヤクト・ドーガ	強化新自護兵(強化ネオジオン兵)	0	8800	260	4200	3
ビルゴII	AI(改)	0	9000	190	3500	8
ギラ・ドーガ	スレン	3	7400	340	3500	1
ギラ・ドーガ	ネオジオン兵	0	5500	180	3500	9
ノイエ・ジール	ガトー	3	11100	340	12000	1
レウルーラ	強化ネオジオン兵	0	40000	250	16500	1

SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO ジージェネレーション・ゼロ

完全機體製造表(2)

PS 製造商：BANDAI
發售日期：發售中(8月12日)　售價：6980日圓
容量：CD-ROM　記憶：3―12 BLOCKS
SLG/ MEM/ MULTI TAP/ 1―4 PLAYERS/ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
51	ギャプラン(MS)	アッシマー(MS)	アッシマー(MA)	ガンダムMK・V		39
		ピグロ	ピクロマイヤー	GT-FOUR(Gモード)	GT-FOUR(Bモード)	
52	ギャン	グフ	B3グフ(ノリス機)	ゲルググ	ゲルググキャノン	29
		グフ重装型	RFグフ	ゲルググJ	デザートゲルググ	
		グフ飛行試験型	グフフライトタイプ	ゲルググM	RFゲルググ	
				高機動型ゲルググ		
53	ギラ・ドーガサイコミュ試験型	νガンダム	サイコガンダムMKⅡ(MA)	ギラ・ドーガ	ギラ・ドーガ重装型	42
		νガンダムHWS	ヤクト・ドーガ(ギュネイ専用機)	ギラ・ドーガ改		
		サイコミュ高機動試験用ザク	ヤクト・ドーガ(クェス専用機)			
		ブラウ・ブロ	ザザビー			
		エルメス	サイコ・ドーガ			
		キュベレイ	α・アジール			
		キュベレイMKⅡ(プル仕様)	タイタニア			
		キュベレイMKⅡ(プルツー仕様)	サイコガンダムMKⅢ			
		量産型キュベレイ	ノイエ・ジールⅡ			
		クィン・マンサ	Hiνガンダム			
		サイコガンダム(MS)	サイコミュ試験用ザク			
		サイコガンダム(MA)	ナイチンゲール			
		サイコガンダムMKⅡ(MS)				
54	クイン・マンサ	パーフェクト・ジオング	サイコガンダムMKⅡ(MA)	キュベレイ	キュベレイMKⅡ(プルツー仕様)	
		サイコガンダムMKⅡ(MS)		キュベレイMKⅡ(プル仕様)	量産型キュベレイ	
55	グラブロ	アクアジム	アッグガイ	アッザム	エルメス	23
		ガンダイバー	ゾゴッグ	ザクレロ	ビグザム	
		ザクマリン	ゾッグ	ビクロ	アプサラスⅢ	
		ザクマリナー	アッザム	ビクロマイヤー	量産型ビグザム	
		ゴッグ	ブローバー	アプサラスⅡ		
		ハイ・ゴッグ	カプール(MA)	ブラウ・ブロ		
		アッガイ	水中実験機			
		ズゴッグ	ザクダイバー			
		ズゴッグE	ガルクイユ(MS)			
		カプール(MS)	ガルグイユ(MA)	※RFズゴックのみビグザムとの組み合わせは不可		
		ジュアッグ	RFズゴッグ			
56	グランザム	ビグザム		RFザグ	FRデザート・ドム	
				RFグフ	RFゲルググ	
				RFドム	RFズゴック	
57	ゲゼ(ゲモン機)	ザクタンク		ハンブラビ(MS)	キャトル	22
				ハンブラビ(MA)		
58	ゲドラフ(アインラッド)	ゾロアット		ガリクソン		43
59	ゲーマルク	ザクⅢ	ザクⅢ後機型	キュベレイ	キュベレイMKⅡ(プルツー仕様)	38
		ザクⅢ改		キュベレイMKⅡ(プル仕様)	量産型キュベレイ	
		ガズエル		ガズアル		
60	ゲルググJ	ゲルググ		ハイザックカスタム	GMスナイパー	20
				ジムスナイパーカスタム	ゼク・アイン(第2種兵装)	
				ジムスナイパーⅡ	ガンダムF90ⅡL	
				ゼク・ツヴァイ		
61	ゲルググキャノン	ジムキャノン	ガンキャノン・ディテクター	ゲルググ	高機動型ゲルググ	
		量産型ガンキャノン	Gキャノン	ゲルググJ	デザートゲルググ	
		ガンキャノン	Gキャノンマグナ	ゲルググM	RFゲルググ	
		ガンキャノン重装型	ジム・キャノンⅡ			
		ガンキャノンⅡ	ザクキャノン			
62	ゲンガオゾ	シャッコー	リグ・シャッコー(近衛師団用)	ザンネック		
		リグ・シャッコー				
63	ケンプファー	ドム	ベズン・ドワッジ	ゲルググ	ゲルググキャノン	
		リック・ドム	ドワッジ	ゲルググJ	デザートゲルググ	
		リック・ドム	ドワッジ改	ゲルググM	RFゲルググ	
		リック・ドム	RFドム	高機動型ゲルググ		
		ドム・トローペン	RFデザートドム			
		トロピカルドム				
64	ゴッゾーラ	ゾロアット		リカール		48
65	ゴドラン	シャッコー	リグ・シャッコー(近衛師団用)	リカール		47
		リグ・シャッコー				
66	サイコロガンダム	ハロ		サイコガンダムMKⅢ		
67	ザクキャノン	ジムキャノン	ガンキャノン・ディテクター	ザクⅡJ型	ザクフリッパー	
		量産型ガンキャノン	Gキャノン	ザクⅠ	ザク強行偵察型	
		ガンキャノン	Gキャノンマグナ	ザクⅡF型	Zザク	
		ガンキャノン重装備	ジム・キャノンⅡ	高機動型ザクⅡ	ザクマインレイヤー	
		ガンキャノンⅡ	ゲルググキャノン	ザクⅡ改	宇宙用高機動試験型ザク	
				ザクタンク	ディザート・ザク	
				ザクマリン	RFザク	
				アクトザク		
68	ザク強行偵察型	ザクⅡJ型	高機動型ザクⅡ	ポリノーク・サマーン	EWACネロ	18
		ザクⅡF型	ザクⅡ改	ザクフリッパー	エビル・S	
				ルッグン	ダキ・イルス	
				ホバードラック	エビル・S	
				アイザック	ダキ・イルス	
				ディッシュ連絡機		
69	ザク50	ザクⅡJ型	ザクⅡ改	デナン・ゾン	ラフレシア	
		ザクⅡF型	ザクマリン	デナン・ゲー	エビル・ドーガ	
		高機動型ザクⅡ		ベルガ・ダラス	ベルガ・バルス	
				ベルガ・ギロス	ビギナ・ゼラ	
				ビギナ・ギナ		
		ザクⅠ	ザク強行偵察型	エビル・S	ビギナ・ギナ	
		サイコミュ高機動試験用ザク	Zガンダム	デナン・ゾン	ラフレシア	
		ザクキャノン	ザクマインレイヤー	デナン・ゲー	エビル・ドーガ	
		ザクタンク	宇宙用高機動試験型ザク	ベルガ・ダラス	ベルガ・バルス	
		アウトザク	ディザート・ザク	ベルガ・ギロス	ビギナ・ゼラ	
		ザクⅢ	サイコミュ高機動試験用ザク	ダギ・イルス		
		ザクⅢ改	ザクⅢ後期型			
		ザクフリッパー	RFザク			
70	ザクⅢ	ザクⅢJ型	アクトザク	ガルスJ		18

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
70		ザクI	ザクフリッパー			
		ザクIIF型	ザク強行偵察型			
		高機動型ザクII	Zザク			
		ザクII改	ザクマインレイヤー			
		ザクキャノン	宇宙用高機動試験型ザク			
		ザクタンク	ディザート・ザク			
		ザクマリン	RFザク			
71	ザクタンク	マゼラ・アタック		ザクIIJ型	Zザク	
				ザクI	ザクマインレイヤー	
				ザクIIF型	宇宙用高機動試験型ザク	
				高機動型ザクII	ディザート・ザク	
				ザクII改	RFザク	
				ザクキャノン	Zザク	
				ザクマリン	ザクマインレイヤー	
				アクトザク	宇宙用高機動試験型ザク	
				ザクフリッパー	ディザート・ザク	
				ザク強行偵察機	RFザク	
72	ザクマリナー	アクアジム	ガンダイバー	ザクIIJ型	ザクII改	21
				ザクIIF型		
		ザクIIJ型	ザクII改	ザクマリン	ゾック	
		ザクIIF型		ゴッグ	グラブロ	
				ハイ・ゴッグ	ブローバー	
				アッガイ	カプール(MA)	
				ズゴッグ	水中実験機	
				ズゴッグE	ザクダイバー	
				カプール(MS)	ガルグイユ(MS)	
				ジュアッグ	ガルグイユ(MA)	
				アッガイ	RFズゴック	
				ゾゴック		
73	ザクレロ	ガンダム		ゲルググ		23
74	ザザビー	ゲーマルク		ギラ・ドーガ	ギラ・ドーガサイコミュ試験型	42
				ギラ・ドーガ改	ギラ・ドーガ・重装型	
75	ザニー	先行量産型ボール	ボール改修型	ザクIIJ型	ザクIIF型	16
		ボール				
76	ザメル	ガンタンク	ガンタンクR44(MA)	ザクキャノン		26
		ガンタンクII	量産型ガンタンク			
		ガンタンクR44(MS)				
77	サンドージュ	キャトル	ゲゼ(ゲモン機)	オーバーヘッドホーク	シャイターン	
				ゾロ(MS)	ゲドラフ(アインラッド有)	
				ゾロ(MA)	ブルッケング	
				トムリアット(MS)	ゾリディア	
				トムリアット(MA)	ドムットリア(MS)	
				ゾロアット	ドムットリア(MA)	
				シャッコー	ジャバコ	
				リグ・シャッコー	ザンネック	

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
77				リグ・シャッコー(近衛師団用)	ドッゴーラ(青)	
				ゴッゾーラ	ゲンガオゾ	
				メッメドーサ	ゴトラタン	
				アビゴル (MS)	戦斗バイク甲タイプ	
				アビゴル (MA)	戦斗バイク乙タイプ	
				ガルグイユ (MS)	ガリクソン	
				ガルグイユ (MA)	リカール	
				コンティオ	ビルケナウ	
				リグ・コンティオ		
78	ジェガン改	ジェガン		百式	陸戦用百式改	
				百式改	FA百式改	
				量産型百式		
79	シェンロンガンダム	Wガンダム(MS)	Wガンダム(バード形態)	ドラゴンガンダム		
	GT-FOUR(Gモード)	ガンダム	ガンダムNT1-FA	RX-81スタンダート		
		ガンダムNT1	プロトタイプガンダム			
80	GT-FOUR(Bモード)	ガンダム		パブリク	ディッシュ連絡機	
				フライ・マンタ	セイバーフィッシュ	
				トリエアーエスFF-4	TINゴット	
				ファンファン	デプ・ロッグ	
				ドン・エスカルゴ	コア・イージー	
				ドラゴン・フライ	ワイバーン	
81	ジム・カスタム高機動型	ジム・カスタム		GP01-Fb	ガンキャノンII	
82	ジムキャノン	ジム		量産型ガンキャノン	ガンキャノン・ディテクター	1
				ガンキャノン	Gキャノン	
				ガンキャノン重装備	Gキャノンマグナ	
83	ジム・キャノンII	ジムII		ジムキャノン	ガンキャノン・ディテクター	1
				量産型ガンキャノン	Gキャノン	
				ガンキャノン	Gキャノンマグナ	
				ガンキャノン重装備	ザクキャノン	
				ガンキャノンII	ゲルググキャノン	
84	ジム・クゥエル	ジム・カスタム		ハイザック	バーザム	2
				マラサイ		
85	GMスナイパー	ジム		ハイザックカスタム	ゼク・ツヴァイ	4
				ゲルググJ	ゼク・アイン(第2種兵装)	
				ゼク・アイン(第1種兵装)	ゼク・アイン(第3種兵装)	
86	シャイニングガンダム	サイコガンダムMkII		ネオガンダム		
87	シャッコー	エビル・S	ラフレシア	ゾロ(MS)	ゾロアット	
		デナン・ゾン	エビル・ドーガ	ゾロ(MA)		
		デナン・ゲー	ベルガ・バルス			
		ベルガ・ダラス	ビギナ・ゼラ			
		ベルガ・ギロス	エビル・ドーガ			
		ダギ・イルス	ベルガ・バレス			
		ビギナ・ギナ	ビギナ・ゼラ			
88	ジャベリン	ジェガン	ジェガンBタイプ	エビルS	デナン・ゲー	11

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
88		スターク・ジェガン	ジェガン改	デナン・ゾン		
		ジェガンAタイプ	ジェガン重装型			
89	ジャムル・フィン(MS)	メタス(MS)	ガ・ゾウム(MS)	ビグザム	グランザム	31
		メタス(MA)	ガ・ゾウム(MA)	量産型ビグザム		
		メタス改(MS)	ビグザム			
		ガザC(MA)	メタス改(MA)			
		ガザC改(MS)	メガライダー			
		ガザC改(MA)	量産型ビグザム			
		ガザC改(MA)	ガザE(MS)			
		ガザD(MS)	ガザE(MA)			
		ガザD(MA)				
90	ズサ(MA)	ガルスJ		ガトル	バブリク	40
91	スーパーガンダム	Gディフェンサー		ガンダムMKⅡ(エゥーゴ)		
92	Zザク	Zガンダム		ザクⅡJ型	アクトザク	
				ザクⅠ	ザクフリッパー	
				ザクⅡF型	ザク強行偵察機	
				高機動型ザクⅡ	ザクマインレイヤー	
				ザクⅡ改	宇宙用高機動新型ザク	
				ザクキャノン	ディザート・ザク	
				ザクタンク	RFザク	
				ザクマリン		
93	ゾゴック	ガルスJ		ズゴック	RFズゴック	21
				ズゴックE		
94	ゾロ(MS)	エビル・S	デナン・ゲン	戦闘ヘリコプター(OZ)		46
		デナン・ゾン				
95	ダギ・イルス	ボリノーク・サマーン	ザク強行偵察型	ビギナ・ギナ	ビギナ・ゼラ	45
		ザクフリッパー	アイザック			
		ルッグン	ディッシュ連絡機			
		ブローバー	EWACネロ			
		ホバートラック	エビル・S			
96	ターンエーガンダム	カプール(MS)	カプール(MA)	シャイニングガンダム	Wガンダム(バード形態)	
				Wガンダム(MS)	ガンダムX	
				シャイニングガンダム		
97	ディジェ	リック・ディアス(赤)		ゲルググ		12
98	デビルガンダム	ガンダムシュピゲール		マスターガンダム		
99	ドーベンウルフ	量産型サイコガンダム		ガンダムMK-V		
100	ドライセン	ドム	ベズン・ドワッジ	ガザC(MS)	ガザD(MA)	
		リック・ドム	ドワッジ	ガザC(MA)	ガ・ゾウム(MS)	
		リック・ドムⅡ	ドワッジ改	ガザC改(MS)	ガ・ゾウム(MA)	
		ドム・トローペン	RFドム	ガザC改(MA)	ガザE(MS)	
		トロピカルドム	RFデザート・ドム	ガザD(MS)	ガザE(MA)	
101	ドラゴンガンダム	シャイニングガンダム		ドッゴーラ(青)		
102	ドラッツェ	ザクⅡJ型	ザクⅡF型	ガトル		
103	トールギス	Wガンダム(MS)	Wガンダム(バード形態)	ガンダムジェミナス01		
104	νガンダム	リ・ガズィ(MS)	リ・ガズィ・カスタム(MS)	サザビー		15

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
104		リ・ガズィ(B・W・S)	リ・ガズィカスタム(MA)			
105	ネモ	ジム		ハイザック		2
106	ノイエ・ジール	パーフェクト・ジオング		ビグザム	グランザム	
				αアジール		
107	バイアラン	ハイザック		グフフライトタイプ		
108	ハイザック	ジム・クゥエル		ザクⅡJ型	高機動型ザクⅡ	28
				ザクⅡF型	ザクⅡ改	
109	バウ(MS)	プロトZガンダム	リ・ガズィ・カスタム(MA)	ガザC(MS)	ガザD(MA)	
		量産型Zガンダム	リ・ガズィ・カスタム(MS)	ガザC(MA)	ガ・ゾウム(MS)	
		Zガンダム	Zザク	ガザC改(MS)	ガ・ゾウム(MA)	
		Zガンダム(ウェイブライダー)	ZプラスA型	ガザC改(MA)	ガザE(MS)	
		ZⅡ(MA)	ZプラスC型	ガザD(MS)	ガザE(MA)	
		ZⅡ(MS)	Zプラス(ウェイブライダーA型)			
		リ・ガズィ(B・E・S)	Zプラス(ウェイブライダーC型)			
		リ・ガズィ(MS)				
110	バウンド・ドック(ロザミア仕様 MS)	プロトタイプサイコガンダム	サイコガンダムMkⅡ(MS)	GT-FOUR(Gモード)	GT-FOUR(Bモード)	
		量産型サイコガンダム	サイコガンダムMkⅡ(MA)			
		サイコガンダム(MS)	サイコガンダムMkⅢ			
		サイコガンダム(MA)				
111	パーフェクトガンダム	ガンダム		パーフェクト・ジオング		1
112	パーフェクト・ジオング	ドム	ベズン・ドワッジ	ジオング		36
		リック・ドム	ドワッジ			
		リック・ドムⅡ	ドワッジ改			
		ドム・トローペン	RFドム			
		トロピカルドム	RFデザート・ドム			
113	ハロ	先行量産型ボール	ボール改修型	シャイニングガンダム	Wガンダム(バード形態)	
		ボール		Wガンダム(MS)	ガンダムX	
114	パワードジム	ジム		ガンダムNT1-FA		2
115	ハンムラビ(MS)	アクアジム	ジュアッグ	GT-FOUR(Gモード)	GT-FOUR(Bモード)	
		ガンダイバー	アッグガイ			
		ザクマリン	ゾゴック			
		ザクマリナー	ゾック			
		ゴッグ	グラブロ			
		ハイ・ゴッグ	ブローバー			
		アッガイ	水中実験機			
		ズゴック	ザクダイバー			
		ズゴックE	ガルグイユ(MS)			
		カプール(MS)	ガルグイユ(MA)			
		カプール(MA)	RFズゴック			
		ギャプラン(MS)	ギャプラン(MA)	ガブスレイ(MS)	ガブスレイ(MA)	
116	ハンマ・ハンマ	ガザC(MS)	ガザD(MA)	ブラウ・ブロ	パーフェクト・ジオング	38
		ガザC(MA)	ガ・ゾウム(MS)	ジオング		
		ガザC改(MS)	ガ・ゾウム(MA)			
		ガザC改(MA)	ガザE(MS)			
		ガザD(MS)	ガザE(MA)			

登録No.	設計後	素材MS①		素材MS②		系列No.
117	ビギナ・ゼラ	ダギ・イルス		ビギナ・ギナ		45
118	ビグロマイヤー	ザクレロ		ザクマインレイヤー		23
119	百式	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)		メガライダー		5
120	ビルケナウ	ザクレロ	ビグロマイヤー	ゾロアット	リカール	44
		ビグロ				
121	Vガンダム(MS)	バウ(MS)	バウ(MA)	ネオガンダム		9
122	ブラウ・ブロ	ザクレロ		ジオング	パーフェクト・ジオング	36
123	ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム		イフリート改		14
124	ブルーディスティニー2号機	ブルーディスティニー1号機	ブルーディスティニー3号機	陸戦型ガンダム		14
125	ブルーディスティニー3号機	陸戦型ガンダム		イフリート改		14
126	プロトZガンダム	リック・ディアス(赤)	リック・ディアスⅡ	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)		5
		シュツルム・ディアス	プロトタイプリックディアス			
127	プロトタイプガンダム	コア・ファイター		ジム		5
128	プロトタイプサイコガンダム	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)	Zザク	パーフェクト・ジオング		34
		FAガンダムMkⅡ	プロトタイプZZガンダム			
		スーパーガンダム	Gフォートレス0型			
		ガンダムMkⅢ	Hiνガンダム			
		FAガンダムMkⅢ	ガンダムMk-Ⅴ			
		プロトZガンダム	ZプラスC型			
		量産型Zガンダム	Zプラス(C型ウェイブライダー)			
		Zガンダム	ZプラスA型			
		Zガンダム(ウェイブライダー)	Zプラス(A型ウェイブライダー)			
		ZⅡ(MS)	FAZZ			
		ZⅡ(MA)	Sガンダム(MS)			
		リ・ガズィ(MS)	Sガンダム(MA)			
		リ・ガズィ(B・W・S)	Ex-Sガンダム			
		リ・ガズィ・カスタム(MS)	Gクルーザー			
		リ・ガズィ・カスタム(MA)	クラスターガンダム			
		量産型ZZガンダム	ネオガンダム			
		ZZガンダム	ガンダムデスサイズ			
		Gフォートレス	ガンダムヘビーアームズ			
		ZZガンダム・FA	ガンダムサンドロック			
		量産型νガンダム	シェンロンガンダム			
		νガンダム	ガンダムエアマスター(MS)			
		νガンダムHWS	ガンダムエアマスター(MA)			
		ガンダムF90	ガンダムレオパルド			
		ガンダムF90S	ガンダムジェミナス01			
		ガンダムF90A	ターンエーガンダム			
		ガンダムF90M	ガンダムMk-Ⅳ			
		ガンダムF91	V2アサルトバスター			
		Vガンダム(MS)	Sガンダム(ブースターモード)			
		Vガンダム(MA)	シルエットガンダム			
		Vダッシュ・ガンダム(MS)	シルエットガンダム改			
		Vダッシュ・ガンダム(MA)	ガンダムF90Ⅱ			
		V2ガンダム(MS)	ガンダムF90ⅡI			

登録No.	設計後	素材MS①		素材MS②		系列No.
128		V2ガンダム(MA)	ガンダムF90ⅡL			
		V2アサルト	ガンダムマックスター			
		V2バスター	ドラゴンガンダム			
		シャイニングガンダム	ガンダムローズ			
		Wガンダム(MS)	ボルトガンダム			
		Wガンダム(バード形態)	ガンダムシュピーゲル			
		ガンダムX				
129	プロトタイプZZガンダム	FAガンダム	ZZガンダム・FA	Zガンダム		
		ガンダムNT1-FA	νガンダムHWS			
		FAガンダムMkⅡ	FA百式改			
		FAガンダムMkⅢ				
130	プロトタイプリックディアス	ガンダム		ドム	ペズン・ドワッジ	12
				リック・ドム	ドワッジ	
				リック・ドムⅡ	ドワッジ改	
				ドム・トローペン	RFドム	
				トロピカルドム	RFデザート・ドム	
131	ボリノーク・サマーン	バイアラン		ザクフリッパー	アイザック	
				ルッグン	ディッシュ連絡機	
				ブローバー	EWACネロ	
				ホバートラック	エビル・S	
				ザク強行偵察型	ダギ・イルス	
132	ボール	シャイニングガンダム		Wガンダム(MS)	ガンダムX	8
				Wガンダム(バード形態)		
		ガンダムX		Wガンダム(MS)	Wガンダム(バード形態)	
133	ボルトガンダム	シャイニングガンダム		グランザム		
134	マスターガンダム	シャイニングガンダム		ガンダムヴァサーゴ	エビル・ドーガ	
135	マゼラ・アタック	61式戦車		ザクⅠ		26
136	メガライダー	メタス(MS)	メタス改(MS)	リ・ガズィ(MS)	リ・ガズィ・カスタム(MS)	
		メタス(MA)	メタス改(MA)	リ・ガズィ(B・W・S)	リ・ガズィ・カスタム(MA)	
137	メッサーラ(MS)	ビグロ	ビグロマイヤー	ギャプラン(MS)	ギャプラン(MA)	35
138	メッメドーサ	シャッコー	リグ・シャッコー(近衛師団用)	戦闘ヘリコプター(08)		48
		リグ・シャッコー				
139	ラフレシア	ブラウ・ブロ		エビル・S	デナン・ゲー	
				デナン・ゾン		
140	リカール	アッザム	ノイエ・ジール	オーバーヘッドホーク		
		ザクレロ	ノイエ・ジールⅡ			
		グラブロ	サイコ・ドーガ			
		ビグロ	α・アジール			
		ビグロマイヤー	量産型ビグザム			
		ヴァル・ヴァロ	ゾディ・アック			
		アプサラスⅡ	ゾディ・アック量産型			
		アプサラスⅢ	ラフレシア			
		ブラウ・ブロ	ドッゴーラ(宇宙用)			
		エルメス	ビルケナウ			
		ビグザム	グランザム			

機体No.	設計機	素材MS①	素材MS②	系列No.
141	陸戦型ガンダム	陸戦型ジム	ガンダム	1
142	リゲルグ	高機動型ゲルググ	キュベレイ、キュベレイMkⅡ(プルツー仕様)、キュベレイMkⅡ(プル仕様)、量産型キュベレイ	
143	RFグフ	グフ、B3グフ、グフ重装型、グフフライトタイプ、グフ飛行試験型	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガサイコミュ試験型、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型	18
144	RFゲルググ	ゲルググ、高機動型ゲルググ、ゲルググJ、ゲルググキャノン、ゲルググM、デザートゲルググ	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガサイコミュ試験型、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型	20
145	RFザク	ザクⅠ、アクトザク、ザクⅡF型、ザクフリッパー、ザクⅡJ型、ザク強行偵察型、高機動型ザクⅡ、Zザク、ザクⅡ改、ザクマインレイヤー、ザクキャノン、宇宙用高機動試験型ザク、ザクタンク、ディザート・ザク、ザクマリン	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガサイコミュ試験型、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型	18
146	RFズゴック	ズゴック、ズゴックE	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガサイコミュ試験型、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型	21
147	RFドム	ドム、ベズン・ドワッジ、リック・ドム、ドワッジ、リック・ドムⅡ、ドワッジ改、ドム・トローペン、RFデザート・ドム、トロピカルドム	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガサイコミュ試験型、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型	19
148	量産型キュベレイ	ガザC(MS)、ガザD(MA)、ガザC(MA)、ガ・ゾウム(MS)、ガザC改(MS)、ガ・ゾウム(MA)、ガザC改(MA)、ガザE(MS)、ガザD(MS)、ガザE(MA)	エルメス	37
149	量産型νガンダム	リ・ガズィ・カスタム(MS)、リ・ガズィ・カスタム(MA)	ドーベンウルフ、ガンダムMk-Ⅳ、ガンダムMk-Ⅴ	15
150	量産型ビグザム	アプサラスⅢ	ビグロ、ビグロマイヤー	

全原創人物能力值表

アキラ＝ホンゴウ

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
330	300	16	13	11	0(3)	3	8	1	1	1

アル＝アルハザット

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
320	290	14	14	8	0(2)	5	5	2	3	3

イワン＝イワノフ

類形：新類型人　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
240	200	1	1	1	5	1	1	1	1	1

ウッビ＝シュラー

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
330	310	8	13	13	0(1)	3	8	3	9	3

エイブラム＝ラムザット

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
280	200	14	18	9	0(0)	2	7	2	2	5

エリス＝クロード

類形：新類型人　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
400	500	1	1	1	1	3	15	4	1	1

エルンスト＝イェーガー

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
410	430	25	25	25	0(2)	6	9	1	1	3

ガイ

類形：一般　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
340	320	9	13	18	0(2)	4	6	1	3	3

クレア＝ヒースロー

類形：新類型人　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
420	450	18	14	20	1	1	14	7	2	2

グレッグ＝マイン

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
290	230	16	15	12	0(2)	1	4	1	2	4

ケイ＝ニムロッド

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
340	310	20	20	8	0(0)	1	8	1	4	9

コルト＝ロングショット

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
250	200	13	6	14	0(1)	1	2	1	3	2

ジェシカ＝ラング

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
350	330	5	5	10	0(3)	2	8	3	3	4

シェルド＝フォーリー

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
310	270	10	10	10	0(1)	1	6	1	1	5

*以下之資料乃人物之初期能力值
*(?)內之數字乃變成強化人時的數值

ジュナス＝リアム

類形：新類型人　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
370	370	7	16	11	1	2	13	9	1	1

スタン＝ブルーディ

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
300	250	9	9	10	0(1)	3	6	1	4	6

ゼノン＝ティーゲル

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
390	400	12	12	10	0(0)	6	14	3	5	3

ゼフィール＝グラード

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
370	370	11	15	11	0(2)	4	12	2	2	2

ソニア＝ヘイン

類形：新類型人　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
390	400	15	15	11	3	5	10	4	7	3

ダイス＝ロックリー

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
290	230	11	13	9	0(0)	3	7	3	3	9

ディライア＝クロウ

類形：一般　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
350	340	19	19	3	0(4)	2	7	5	5	5

ドク＝ダーム

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
280	200	19	19	6	0(3)	1	1	1	1	2

トニー＝ジーン

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
330	300	8	8	10	0(1)	2	12	3	3	1

ニードル

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
320	280	14	14	13	0(4)	1	2	1	2	6

ニール＝ザム

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
310	260	12	8	9	2	3	5	2	2	2

ニキ＝テイラー

類形：一般　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
390	400	10	10	15	0(2)	5	9	4	2	3

ネリィ＝オルソン

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
330	310	16	3	14	0(1)	2	9	4	5	2

ノーラン＝ミリガン

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
330	300	7	6	5	0(1)	3	13	2	1	1

バイス＝シュート

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
320	290	12	13	13	0(2)	3	6	3	3	6

パティ＝ソープ

類形：新類型人　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
340	320	6	6	8	1	1	14	10	1	1

ハルト＝ランガー

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
320	290	11	11	15	0(1)	3	6	1	7	3

ハワード＝レクスラー

類形：一般　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
390	400	13	11	12	0(1)	7	7	7	11	7

ビリー＝ブレイズ

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
300	230	7	7	12	0(1)	2	3	1	4	1

フェイ＝シーファン

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
350	330	12	12	12	0(3)	1	10	7	1	1

ブラッド

類形：一般　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
260	200	9	9	1	0(2)	1	4	1	1	3

ブランド＝フリーズ

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
350	340	11	7	16	0(2)	4	8	8	2	1

フレイ＝ゼンシュタイン

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
330	300	10	10	17	0(1)	3	7	6	2	1

フローレンス＝キリシア

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
450	480	6	6	24	0(3)	6	11	8	9	8

ベイツ＝ガラッド

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
290	210	15	15	17	0(0)	1	5	2	3	2

マーク＝ギルダー

類形：新類型人　性格：冷靜　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
380	450	5	5	2	1	3	13	1	3	2

マリア＝オーエンス

類形：一般　性格：激情　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
360	350	10	10	16	0(3)	2	8	7	4	7

ミリシア＝エリン

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
370	370	6	16	3	0(4)	1	12	6	3	2

ライル＝コーンズ

類形：一般　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
310	270	14	7	13	0(4)	1	2	3	2	10

ラナロウ＝シェイド

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
410	440	13	13	15	0(4)	4	10	1	3	4

ラビニア＝クォーツ

類形：一般　性格：強氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
350	330	11	11	8	0(1)	5	8	4	6	1

ルナ＝シーン

類形：新類型人　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
390	410	12	14	19	1	3	7	6	9	3

ルロイ＝ギリアム

類形：新類型人　性格：弱氣　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
380	390	17	17	18	1	2	8	8	9	8

レイチェル＝ランサム

類形：一般　性格：普通　軍階：伍長D

MP	EXP	射擊	格鬥	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
430	460	11	11	14	0(5)	2	13	6	6	1



TEXT BY MS

前言

エンディング攻略法
1 時の向こうへ
2 再会
3 ドリームプロジェクト
4 ガルディアを継ぐ者
5 おやすみ
6 伝説の勇者

《CHRONO TRIGGER》自從在113期附送了完全攻點後，一直也沒有提及過在「おまけ」模式的內容，只要利用完成遊戲的SYSTEM FILE記錄來開啟這模式，就能夠看回遊戲中出現過的MOVIE片段以及BGM，但若是要開啟所有東西的話，必須達成特定條件，現在就為大家公開所有條件啦！

各項目出現條件

項目	出現條件	內容	備註
映像館	完成遊戲1次	可看回曾播放過的MOVIES	完成ENDING 3時便會追加第3和12的MOVIES
音樂室	完成遊戲1次	可自由聽遊戲中的BGM(只限1-10首)	◆完成ENDING 2時追加第11-20首
			◆完成ENDING 3時追加第21-30首
			◆完成ENDING 4時追加第31-40首
			◆完成ENDING 5時追加第41-50首
			◆完成ENDING 6時追加第51-60首
			◆完成ENDING 9時追加第61-69首
Monster Data	完成Ending14	可看到中世敵人DATA	◆完成ENDING 1時可打開未來全敵人DATA
			◆完成ENDING 3時可打開古代全敵人DATA
			◆完成ENDING 7時可打開原始全敵人DATA
			◆完成ENDING 13時可打開現代全敵人DATA
ENDING	完成遊戲1次	可看回曾出現的ENDING	所有ENDING出現後會追加各ENDING的出現條件
道場	完成Ending14	看3人「技」的DATA	◆完成ENDING 1時會追加1人「技」
			◆完成ENDING 8時會追加2人「技」
寶之地圖	完成Ending 3	可看所有ITEM位置和DATA	◆完成ENDING 4時追加現代ITEM
			◆完成ENDING 5時追加中世ITEM
			◆完成ENDING 7時追加未來ITEM
			◆完成ENDING 8時追加原始ITEM
Boss Data	完成Ending 9	可看所有BOSS DATA	—
美術館	所有ENDING都看見時	可看遊戲的設定原畫	—









各 ENDING 對應表

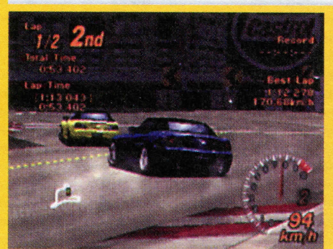
ENDING NO.	內容	條件
1	MARL的祖先是KAERU	從中世紀回來時，CHRONO被裁判之前完成遊戲。
2	小青蛙們長大成人	從未來回到現代、再到中世之前完成遊戲。
3	魔王的身份是CHRONO	在謝娜橋打倒魔族之後，在取得達達的勇者PARTS之前完成遊戲。
4	恐龍人是魔族的祖先	取得達達的勇者PARTS後，到原始時代之前時完成遊戲。
5	小角色登場	從原始時代回來，在將CLOUD LION交給KAERU之前完成遊戲。
6	KAERU VS魔王	打開魔岩窟、在與魔王戰鬥之前完成遊戲。
7	人類被打敗、成為恐龍人的世界	在原始時代，未與阿沙拉戰鬥時完成遊戲。
8	魔王VS拉法斯	在古代、沙拉未打開封印之門時完成遊戲。
9	LUCCA和MARL反省會	沙拉打開封印之門，在鏈嘴未吸收魔神器之前完成遊戲。
10	在千年祭的晚上與同伴分別	不達到以上的條件時完成遊戲。
11	沒有CHRONO的結局	CHRONO死後在黑鳥號將取回SHILL BIRD，並在魔王成為同伴的情況下完成遊戲。
12	CHRONO和MARL的相片登場	CHRONO死後，離開黑鳥號後到利尼廣場直接打倒拉法斯。
13	KAERU變回古尼	CHRONO死後將魔王打倒，並到利尼廣場，直接打倒拉法斯
14	看遊戲開發部的人們説話	一開始將拉法斯擊倒/ 在海底神殿中CHRONO沒被殺並將拉法斯擊倒
15	娜娜的腳沒事	在LUCCA的返回小時候的EVENT中救回娜娜，並完成遊戲。
16	BAD ENDING	在海底神殿以外地方，被拉法斯打倒。
17	CHRONO和MARL用氣球飛起	在「向命運之時」以後利用SHILL BIRD飛進拉法斯內，並將拉法斯打倒。
18	飛船ENDING	將「黑之夢」攻破，用SHILL BIRD以外到拉法斯處，並將牠打倒。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

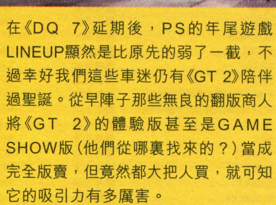
12月

2日	■ARTDINK DISC BEST CHOICE 進擊吧！海盜	ARTDINK	2800日圓	TAB
	■ARTDINK DISC BEST CHOICE TACTICS OGRE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	■ARTDINK DISC BEST CHOICE NAVIT	ARTDINK	2800日圓	SLG
	■第2次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓	SLG
	■All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	COOLY SCANK(廉價版)	VISIT	980日圓	ACT
	古古羅西亞圖～悠久之瞳～	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	大人的遊戲 NICHIBUTSU COLLECTION 2000	日本物產	3800日圓	TAB
	井手洋介之麻雀教室	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
	DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB
	DRAGON VALOR	NAMCO	6800日圓(預定)	ARPG
	THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	大航海時代IV Proto Estado	KOEI	6800日圓	SLG
	MY HOME DREAM 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	5800日圓	RPG
	TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
	在哪裏也在一起PocketStation也在一起	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	鐮刀鼬鼠之夜 特別篇(THE BEST)	CHUN SOFT	2800日圓	ETC
	★大戰略PLAYER'S SPIRIT(THE BEST)	OZ CLUB	2800日圓	SLG
9日	■HEIWA PACHINKO GRAFTI VOL.1	AQUA ROUGE	3800日圓	TAB
	■HEIWA PACHINKO GRAFTI VOL.2	AQUA ROUGE	3800日圓	TAB
	■BEAST WARS METALS激突！GUNGUN BATTLE	TAKARA	5800日圓	FIG
	■RU KONCHERT PIANISMO	童	4800日圓	SLG
	■RU KONCHERT FORTISMO	童	4800日圓	SLG
	■ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	■Parlor！PRO8 PACHINKO實機SIMULATION GAME	日本TELNET	5200日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.22 THE摔角	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.23 THE GATE BALL	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION	KONAMI	4800日圓	SLG
	BI BURIBON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	
	蒼魔燈	TECMO	5800日圓	ACT
	VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	VALKYRIE PROFILE(初回限定版)	ENIX	9800日圓	RPG
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	ACTION BASS	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SPT
	LAND MAKER	TAITO	5800日圓(暫定)	PUZ
	Azer Life Azer Dreams(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	兵蜂RPG(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	Paro Wars(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	SLG
	BEATMANIA(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	ETC
	遊戲王 真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.24 THE GUN SHOOTING	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	TAB
	親子ENTERTAINMENT SERIES電視連環劇	KONAMI	2800日圓	ETC
	VAMPIRE HUNTER D	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	電車GO! PROFESSIONAL仕様	TAITO	5800日圓	SLG
10日	SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART～	OHLASIAN	7800日圓	ETC
11日	■GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RAC





在《DQ 7》延期後，PS的年尾遊戲LINEUP顯然是比原先的弱了一截，不過幸好我們這些車迷仍有《GT 2》陪伴過聖誕。從早陣子那些無良的翻版商人將《GT 2》的體驗版甚至是GAME SHOW版(他們從哪裏找來的？)當成完全版賣，但竟然都大把人買，就可知它的吸引力有多厲害。



最近KONAMI的音樂系遊戲移植速度真的非常驚人。《5thMIX》在街機才出了沒久，在下個月我們又可在家玩到了。不過以現時《BM》系列的超高難易度，玩者如果沒有家用版的輔助，要在街機上玩得好可不是易事。KONAMI真是非常體貼玩者(的荷包)呢！

16日	■不思義之國的ANGELIQUE KOEI THE BEST	KOEI	2800日圓	ETC
	■古惑狼賽車	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	■LOVE & DESTORY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	■超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	ACT
	■Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	■THE NEXT TETRIS DLX	BBS	4800日圓	PUZ
	■CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖！惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	■蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧！2	TOMY	5800日圓	SLG
	KOUDELKA	SNK	6800日圓	AVG
	PUYO PUYO-N ～和卡君一起～	COMPILE	4980日圓	PUZ
	PARASITE EVE II	SQUARE	6800日圓	AVG
	桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	5800日圓	RAC
	MONSTER PUNISH	TIGIKU	4800日圓	TAB
	GUNPEY	BANDAI	3800日圓	PUZ
	筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	5800日圓	ACT
	牧場物語～HARVEST MOON～	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	陸奧秘湯戀物語Kai	FOG	3800日圓	AVG
	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	必殺PACHISLOT STATION SP～山佐★BEST CHOICE	SUNSOFT	2800日圓	TAB
	★森田和郎之五子棋和連珠	悠紀ENTERPRISES	1500日圓	TAB
	★森田和郎之國際象棋	悠紀ENTERPRISES	1500日圓	TAB
	★森田和郎之花扎	悠紀ENTERPRISES	1500日圓	TAB
	★Parlor！PRO PACHINKO實機SIMULATION GAME(THE BEST)	日本TELNET	2800日圓	SLG
	★Parlor！PRO 2 PACHINKO實機SIMULATION GAME(THE BEST)	日本TELNET	2800日圓	SLG
	★Parlor！PRO 4 PACHINKO實機SIMULATION GAME(THE BEST)	日本TELNET	2800日圓	SLG
22日	■Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	■Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	■我是航空管制官	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■CHOCOBO STALLION	SQUARE	4800日圓	SLG
	■CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	7800日圓	ETC
	■NINE NINE之迷偵探	NAMCO	5800日圓	AVG
	■第3次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓	SLG
	■Xi JUMBO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	■日本職業麻雀聯盟公認 道場破2	NAXAT	5800日圓	TAB
	SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	5800日圓	RPG
	THE心理GAME 5(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	Nichibutsu Select Vol.1 Cross Romance～戀愛與花札與麻雀	日本物產	2800日圓	TAB
	J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE	TECMO	5800日圓	SPT
	STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	Parlor！PRO Jr. Vol.4	日本TELNET	2900日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	2800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES UNO	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES IMPACT RACING	SUCCESS	1500日圓	RAC
	Superlite 1500 SERIES開戰吧！	SUCCESS	1500日圓	FIG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
	必殺PACHINKO STATION now 2～成功了！一發自摸自摸天國	SUNSOFT	2800日圓	TAB
	★GLOCAL HEXCITE	LOCUS	3800日圓	PUZ
25日	牧場經營Board Game UMAPORI	KONAMI	4800日圓	TAB
	實況POWERFUL職業棒球'99決定版	KONAMI	5800日圓	SPT
30日	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
下旬	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG

12月

	ROBIN ROID之冒險	GUST	5800日圓	AVG
	鬼眼城	講談社	5800日圓(預定)	AVG
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE	BANDAI	5800日圓	ETC
	爆走貨車傳説2～男人生夢一路～	SPIKE	5800日圓	RAC

'99年

冬	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	TALL∞(TALL UNLIMITED)	TECNOSOLEIL	3800日圓	PUZ
	Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	★CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	★CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
99年	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫稱)	Tears	價格未定	SPT
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

今冬

	■VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	■SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	■AGITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	■DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	RIPPLE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	SRPG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	JET GO！	TAITO	5800日圓	SLG

2000年1月

2000年1月6日	■超級機械人大戰EX	BANPRESTO	2000日圓	SLG
	SUMMON NIGHT	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1	MEDIA RING	5800日圓(暫定)	RAC
	★ARTDINK DISC BEST CHOICE Carnage Heart	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★ARTDINK DISC BEST CHOICE THE便利店SPECIAL獨占3個世界吧	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★ARTDINK DISC BEST CHOICE THE家庭餐廳	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★ARTDINK DISC BEST CHOICE 別阻止DOMINO君	ARTDINK	2800日圓	ACT
	★ARTDINK DISC BEST CHOICE Lunatic Dawn III	ARTDINK	2800日圓	RPG
2000年1月13日	■SHIBASU1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	■POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	HYPER VALUE 2800 花札	KONAMI	2800日圓	TAB
	HYPER VALUE 2800 麻雀	KONAMI	2800日圓	TAB
	MYCOM BEST最強 東大將棋	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	TAB
	HEIWA Parlor!PRO魯邦三世Special	三井物產	5200日圓	SLG
	今晚也是千兩箱！！2000	E3 STAFF	5800日圓	SLG
	★麻雀幼稚園 蛋組R	AFFECT	1500日圓	TAB
2000年1月20日	■MARU安 SERIES 1海腹川背・旬～SECOND EDITION～	XING ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	■RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	5800日圓	STG
	■BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	★MARU安 SERIES 2皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	SPT
2000年1月27日	■THAT'S QT	KOEI	4800日圓	SLG
	■幻想女神	翔泳社	6800日圓	AVG
	■THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	2800日圓	ETC
	SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC	ARIKA	4800日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC 限定版	ARIKA	7980日圓	PUZ
	TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	小貓也在一起～哪裏也在一起追加DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
	★Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	2800日圓	SLG
	★PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	SLG
	★CHASE THE EXPRESS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
2000年1月上旬	20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
2000年1月下旬	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
2000年1月	■森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	■超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	■BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	5800日圓	STG
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	5800日圓	SLG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	SPIKE	價格未定	RAC
	RACE THE BEST VOL. 1大阪灣岸BATTLE	M・T・O	2800日圓	RAC
	甲子園V	魔法	2800日圓(預定)	SPT
	★VAP BEST THANKS 1800 MAGICAL頭腦POWER!!PARTY SELECTION	VAP	1800日圓	ETC

2000年2月以後

2000年2月3日	■GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	SUPER BLACK BASS X2	STARFISH	5800日圓	SPT
	★ADDIE的禮物	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	PUZ

遊戲發售時間表

	★HEIWA Parlor! PRO PACHINKO WESTERN SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
2000年2月10日	★Pop'n Music 3APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
2000年2月17日	★GI JOCKEY 2000	KOEI	5800日圓	ACT
	★UKIUKI釣魚天國～追尋魚神傳說～	TEICHIKU	5800日圓	SPT
2000年2月24日	■DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓(預定)	ACT
	■華蘭虎龍學園~心跳篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	■超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	■波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	RPG
	■FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	★GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	2800日圓	SLG
2000年2月上旬	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
2000年2月下旬	★PARA! PRO. JUNIOR VOL.5	日本TELNET	2900日圓	
2000年2月	■格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	5800日圓	FIG
	■BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
	★OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓(預定)	RAC
	★VAP BEST THANKS 1800王宮之秘法 TENSION	VAP	1800日圓	不詳
	★VAP BEST THANKS 1800古典圍棋殘局集 四神之卷	VAP	1800日圓	TAB
	★COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	★THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
2000年3月16日	■PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年3月	EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	AVG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	★KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	★infinity	KID	價格未定	AVG
2000年4月	■PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年5月	■PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年6月	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG

2000年發售

2000年春	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	■爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	■大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	■STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	■PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳
	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	DRIVER	SPIKE	價格未定	RAC
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	★考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	SLG
	★WANEBA ISLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
2000年	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG

發售日未定

	■STRIDER飛龍1&2	CAPCOM	價格未定	ACT
	Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳說幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	RPG創作室4	ASCII	價格未定	SLG
	BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
	在遙遠的時空之中	KOEI	價格未定	AVG
	★PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	★LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT

2000年3月

PlayStation 2

3月4日	GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
3月	■撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB

2000年發售

2000年7月	MAGICAL SPORT 甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	■MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	■MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT
春	■EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
夏	■機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	真 · 三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG



對香港人來說，一聽到「美版遊戲」四個字，通常都會敬而遠之。但這隻《LEGACY OF KAIN SOUL REAVER》可能會令大家對美版遊戲另眼相看，因為它不但在歐美各地創下過百萬的銷量(含電腦版)，就連CAPCOM的岡本吉起也看中了它，決定在日本替EIDOS發行此遊戲，可見它是一隻有質素的遊戲。



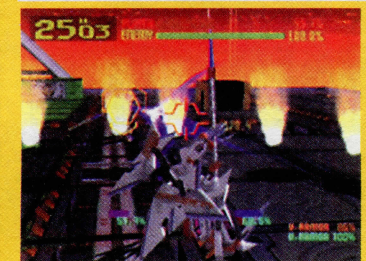
在香港的機舖內，論機數《VIRTUA STRIKER》一定是最多的，不少地方更索性將整個《VS》系列由《1》到《ver. 2000》都放在一起，而且依然有一大班捧場客，實在厲害。在這隻DC版內，加入了大量街機沒有的新要素如黃牌、越位等，相信它推出後一定會進一步刺激DC在香港的銷路。

12月

Dreamcast

2日	VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1	SEGA	5800日圓	SPT

	VERMICION DESERT	RIVERHILL	5800日圓	SLG
	SUNRISE 英雄譚	SUNRISE INTERACTIVE	6800日圓	RPG
	輪入鈴聲	WAKA製作所	7800日圓	ETC
9日	■爆裂無敵BANGAIOH	TREASURE	5800日圓	STG
	■來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	Dream Flyer	SEGA	2800日圓	ETC
	STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.45	SEGA	5800日圓	ACT
	JetCoaster Dream	BOTTOM UP	3980日圓	SLG
	★電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.45(TWINSTICK SET)	SEGA	11600日圓	ACT



大家還記得SS版的《VIRTUAL ON》嗎？本來這隻遊戲在港並不是太HIT，但其周邊裝備「TWINSTICK」就成為了大家茶餘飯後的話題。因為它的來貨量實在太多，買的人又少，導致價格不斷下跌，本來一支5800日圓的TWINSTICK，最後竟有地方賣50元一支！經過這次教訓，今次DC版TWINSTICK的貨源應該會相當短缺，要買就趁手了！

16日	■PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	5800日圓	ACT
	■烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇 喪失花之章	ASCII	6800日圓	ARPG
	央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
	STREET FIGHTER III W IMPACT	CAPCOM	6800日圓	FIG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	5800日圓	ETC
	信長之野望 烈風傳	KOEI	9800日圓	SLG
	CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法～	VIVARIUM	2800日圓	ETC
	★CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法～(受信DISC)	VIVARIUM	980日圓	ETC
22日	■BIO HAZARD 2 Value plus	CAPCOM	4800日圓	AVG
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
23日	學級王山崎～山崎王國大紛爭？～	SEGA	4800日圓	ETC
	GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT	SEGA	5800日圓	ACT
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	6800日圓	RPG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	5800日圓	ETC
	東京巴士指南	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
	來玩職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
29日	■SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	FREE
12月	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING	SEGA	5800日圓	SPT

'99年

冬	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
'99年	AL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
今冬	RING	角川書店	6800日圓	AVG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	TAB
	士傀戰紀~覇王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	聖霊機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	Sega GT Homologation Special	SEGA	價格未定	RAC
	★職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB

2000年

1月6日	突擊！去吧去吧！TOY RANGER	SEGA	4800日圓	STG
	花組對戰COLUMNS 2	SEGA	5800日圓	PUZ
1月13日	■超鋼戰紀KIKAIOH	CAPCOM	5800日圓	FIG
	READY 2 RUMBLE BOXING～揍他吧！搞笑MEGATON PUNCH！！～	SEGA	5800日圓	SPT
1月20日	■AERO DANCING轟隊長的秘密DISC	CRI	2980日圓	SLG
	■電車GO！2高速編3000番台	TAITO	5800日圓	SLG
	NFL2K	SEGA	5800日圓	SPT
1月27日	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
1月	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
2月3日	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	6800日圓	AVG
2月10日	★Pop'n Music 3 APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
2月17日	★Dance Dance Revolution 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG
2月24日	■GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ
2月上旬	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
2月	■CARRIER	JALECO	5800日圓(暫定)	AVG
	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	■TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
	職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	★SUPER MAGNETIC NYUNYU	元氣	5800日圓	不詳
3月30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	The King Of Fighters 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
4月	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
春	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
	AERO DANCING F	CRI	價格未定	ETC
	★WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物語	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
夏	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG

Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	價格未定	ETC	
夢幻之星 Online	價格未定	RPG	

發售日未定

METAL MAX(暫名)	ASCII	價格未定	RPG
ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
Animaster	AKI	價格未定	SLG
人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG

發售檢討中

NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

12月

3日	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	6800日圓	ACT
8日	■CUSTOM ROBOT	任天堂	6800日圓	SLG
10日	DONKEY KONG 64	任天堂	7800日圓	ACT
16日	大盜伍佑衛門 妖怪雙六	KONAMI	7800日圓	ACT
	惡魔城默示錄外傳～Legend of Cornaru～	KONAMI	7800日圓	ACT
17日	MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
	武士FIGHTER	BOTTOM UP	6980日圓	FIG
24日	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	6800日圓(暫定)	RPG
30日	■忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
12月	CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC

'99年

99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月28日	■BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	6980日圓	SPT
1月中旬	■TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC
1月下旬	■TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
1月	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
3月	薩爾達傳説外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG

發售日未定

PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
On & Off Racing	IMAGINER	價格未定	RAC
LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

12月

巨人之DOSIN 1	經銷商未定	價格未定	ETC
MARIO ARTIST PAINT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年2月以後

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
薩爾達傳説64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

12月

2日	THE KING OF FIGHTERS '99 (NEOGEO CD)	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	餓狼MARK OF THE WOLVES (NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

12月

16日	去吧！花札道場	DAINA	4800日圓	PUZ
22日	■FASELE！	SNK	3800日圓	SRPG
	頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(DREAMCAST對應)	SNK	4300日圓	FIG
	水木茂之妖怪寫真館	SNK	3800日圓	AVG
	NEO・21(對應無線)	SNK	3800日圓	TAB
	PARTY MAIL	SNK	3200日圓	ETC
	COOL BROADERS POCKET(對應DREAMCAST)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

'99年

2000年

1月	■機甲世紀UNITRON	SNK	3800日圓	SRPG
	SNK GALS FIGHTERS	價格未定	FIG	
	POCKET REVERSI	SUCCESS	價格未定	TAB
	目標!漢字王	SNK	價格未定	ETC
2月	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	仙魔大戰2000(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	ACT
	★神機世界EVOULUTION～無盡的地下城～(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
3月	■PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	價格未定	SLG
	傳説之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	METAL SLUG 2ND MISSON	SNK	價格未定	ACT
	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

發售日未定

	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO・BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應DREAMCAST)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒THE RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

99年	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
今冬	★FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	★FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG



SATURN仲有GAME出？沒錯！對SATURN這麼長情的軟件商是誰？當然就是CAPCOM啦！CAPCOM已決定將用ST-V基板製作的街機遊戲完全移植到SATURN上，而且還對應4MB RAM CARD！如果大家不嫌SS的多邊形能力較弱，家中又有4MB RAM CARD的話，不妨試試。

發售日未定

	WORDS WORTH	ELF	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

12月

3日	麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4300日圓	不詳
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	3980日圓	ACT
10日	SUPER BOMBLISS DX	BPS	3980日圓	PUZ
	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
	電車GO！2	CYBERFRONT	4200日圓	SLG
	SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	SPT
	格鬥料理傳説BISTRO RECIPE～決鬥★BISTOGALM篇	BANPRESTO	3980日圓	RPG
16日	大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	4500日圓	RPG
17日	SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	SLG
	POCKET COLOR BILLIARD	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	4200日圓	RAC
	BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	3980日圓	ACT
	BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	3980日圓	ACT
22日	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
	PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	好孩子玩遊戲之道	KONAMI	4500日圓	AVG
23日	■倉庫番傳説～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
	荷里活PINBALL	STARFISH	3980日圓	TAB
24日	■SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	■森下卓八段監修 本格對戰將棋「步」	CULTURE BRAIN	3900日圓	TAB
	■爆走戰記METAL WALKER GB～鋼鐵之友情～	CAPCOM	4300日圓	RPG
	■MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	ROBOT PONKOTS月VERSION	HUDSON	3980日圓	RPG
中旬	大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB

今冬

	■白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	★SUPER SHOT	CULTURE BRAIN	3900日圓	SPT

2000年

2000年1月1日	DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
2000年1月8日	■瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	■艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	■瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
	■艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
2000年1月27日	HYPER OLYMPIC WINTER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
2000年1月28日	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
2000年1月	好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠(暫定)	M・T・O	3800日圓	SLG
	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	IMAGINEER	3980日圓	RPG
	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
2000年2月4日	■B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	MEDIA FACTORY	3980日圓	不詳
2000年2月10日	F1 WORLD GRAND PRIX FOR GAMEBOYCOLOR II	KONAMI	4300日圓	RAC
2000年2月25日	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
2000年2月	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
	■突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	■VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	■POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
2000年3月3日	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
2000年3月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
2000年春	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	★TRADE&BATTLE CARD HERO	任天堂	價格未定	TAB
2000年	■SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT

發售日未定

	■JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	★METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	★CYBORG GUKURO	KONAMI	價格未定	不詳

Wonder Swan

12月

2日	由KISS開始…～Seaside Serenade～	KID	4200日圓	AVG
	CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咭	BANDAI	3800日圓	AVG
9日	■CLOCK TOWER for WonderSwan	HUMAN	3980日圓	AVG
	BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	ACT
	爬地熊之GUNPEY	BANDAI	2980日圓	PUZ
	FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	BEC	3800日圓	TAB
	爬地熊之GUNPEY(連WS主機版)	BANDAI	7600日圓	PUZ
16日	■DIGIMON ADVENTURE～ANOID TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG
	■卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓(暫定)	TAB
22日	D's Garage 21公募遊戲 用種子引鳥	BANDAI	2980日圓	PUZ
	★鐵人28號	MEGA HOUSE	4200日圓	不詳
29日	SD GUNDAM Episode 1(暫稱)	BANDAI	3600日圓	SLG
下旬	■爆走貨車傳説 for Wonder Swan	HUMAN	3980日圓	RAC

2000年

1月9日	■在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
1月13日	五子棋&蘋果棋登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
1月下旬	★DIGIMON ADVENTURE～KASOD TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG
1月	柯仔的畫Logic	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
2月3日	WONDER BASS FISHING(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
	★螺旋～電視怪奇篇～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
2月10日	超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
2月17日	★對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
2月24日	■誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
	★來玩花扎吧	SUCCESS	3800日圓(預定)	TAB
	★326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
2月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
3月9日	超時空要塞MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
3月16日	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
3月30日	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
3月	■FIRE PRO WRESTRING	HUMAN	3980日圓	SPT
	LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
下旬	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
春	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
2000年	■CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	■侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	★麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB

出土文物

有人話要寫電視遊戲的歷史，但只提《雅達利》。其實「出土文物」並不只得它。今集我們便會介紹另一件當年與《雅達利》互相輝映的「文物」……

又，我們今集並沒有配件介紹，不過就有高手教你玩《CHU CHU ROCKET》。人人都話哩隻GAME難玩，究竟係佢真係難玩，抑或係該班人蠢呢？

講埋今次，今集仍然有一大堆獨家片段、一大堆新作預告、一大堆秘技等內容啦！

互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作

逢隔周五於互動電視上影

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



遊戲誌攻略別冊系列

你是否現在才開始玩球會？
你是否為隊內大小事務感到煩惱？
你是否很想找尋實力高強的頂級球員？
你知不知道怎樣設定訓練才會更有效率？
如果你是上述任何一類人，這本攻略本相信必定很適合你！



十二月上旬強勢登場

售價港幣五十元正

收錄資料最詳盡，集歷代心血結晶而成
真正稱得上 COMPLETE 的完全攻略本